VISIT…

LANZAROTE

Caliente.COM

围棋(第一册)

(双击鼠标可读取彩色封面)

中国围棋协会·中国围棋协会培训中心指定教材

围　　棋

WEI　　QI

（第一册）

邱百瑞　著

中国统计出版社

（京）新登字 041 号

图书在版编目（CIP）数据

围棋/陈祖德主编．－北京：中国统计出版社，1999.8
ISBN 7-5037-3010-2/G·74

Ⅰ.围… Ⅱ.陈… Ⅲ.围棋-基本知识 Ⅳ.G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字（1999）第 25761 号

围　棋（第一册、第二册）

主　　编/陈祖德
责任编辑/马　平
出版发行/中国统计出版社
通信地址/北京三里河月坛南街 75 号　邮政编码/100826
办公地址/北京市丰台区西三环南路甲 6 号
电　　话/(010) 63266600-30507（总编室）
　　　　(010) 63459084 63266600-22500（发行部）
印　　刷/北京京丰印刷厂
经　　销/新华书店
开　　本/787×1092mm　1/16
字　　数/12 千字
印　　张/14.75
印　　数/1—30 000 册
版　　别/1999 年 7 月第 1 版
版　　次/1999 年 7 月第 1 次印刷
书　　号/ISBN 7-5037-3010-2/G·74
定　　价/28.00 元（第一、二册）

中国统计版图书，版权所有，侵权必究。
中国统计版图书，如有印装错误，本社发行部负责调换。

围棋教材编委会名单

主　编·题名: 陈祖德　中国棋院院长

中国围棋协会主席

副主编·序: 王汝南　中国棋院副院长

中国围棋协会培训中心理事长

编委会主任: 华以刚　中国围棋协会秘书长

中国围棋协会培训中心主任

编委会副主任: 华　荣　中国围棋协会培训中心副主任

执行主编: 吴玉林　国家少年围棋队主教练

编　委(按姓氏笔划为序):

左　兴　刘善承　许婉云　朱宝训

陈克忠　邱百瑞　邵福棠　汪　凯

杨光辉　郑怀德　赵之云　蔡中民

责任校对: 陈　晨

序

围棋是我国民族文化中的瑰宝，它体现了中华民族对智慧的追求。古人常以琴棋书画论及一个人才华和修养，其中棋就是指围棋，由此可见围棋在我国文明史上的地位。目前，世界棋坛中、日、韩三国鼎立，竞争日趋激烈。面对日本围棋强劲的综合实力，韩国围棋的突飞猛进，中国围棋怎么办?中国围棋的出路在哪里？在目前市场经济的大环境下，要想站稳脚跟，并取得长足进步与发展，中国围棋只有转变观念，转换机制，走社会化发展之路。

围棋的社会化之路，首先是向社会普及围棋文化，扩大围棋人口，这是围棋事业发展的根本。优秀的传统文化只有在大众的关注和传承中得到发展。大众关注，新闻媒体才会关注；大众爱好，企业就会参与，企业通过参与围棋活动提高知名度，更多获得大众的认知度，进而使围棋成为企业文化的载体。这些反过来又必然促进中国围棋职业化进程，推动围棋水平的提高。当我们看到李昌镐这样的一流高手时，更要看到韩国的围棋爱好者众多，一些学校设有围棋课，电视有专门的围棋频道等这样一些发展围棋的良好环境。

中国围棋要有突破性发展，必须要顺应形势，使围棋走向市场。而围棋市场的形成也有赖於围棋运动的普及。没有广大棋迷对中国围棋的关注和参与，没有雄厚的群众基础，就无从谈及围棋市场的形成。反之，扩大围棋人口，使千百万人都会下围棋，都具有浓厚的兴趣，关心围棋的兴衰，参与围棋赛事，以此培育出围棋市场，围棋比赛以及相关的活动便成为一种社会性文化需求，成为一项热门产业，围棋内

在的生命力就会与时代脉搏合拍。“国运兴，围棋兴”，企业赞助和围棋爱好者队伍将会不断扩大，人才将会不断涌现，经费将会有经常的来源，整个事业就会兴旺发达。

围棋向社会普及的最重要方面就是让千百万中小学生都来学围棋，这样做其意义远远超出了围棋事业本身。当前广大中小学正进行的教育改革，十分重视和强调学生的素质教育，而围棋本身具有良好的素质教育功能，可以帮助广大中小学生提高思维能力，增强记忆力，促进各科文化知识的学习，可以磨炼中小学生的意志毅力及培养良好的心理素质，陶冶情操，提高文化品位。中国围棋协会和团中央宣传部共同倡导的“千官百万”青少年棋艺培训和技术等级测试活动也正是基于上述考虑而推行的一项有意义的活动。

为此，中国围棋协会、中国围棋协会培训中心精心组织编写了一部系统的围棋教材，用于中小学围棋教学。全部教材共五套，分别为学生用书三套：《围棋》（1—5册）、《围棋参考》（上、下册）、《围棋故事》（上、下册）；教师用书两套：《中国围棋史》、《围棋教师必读》。过去的围棋教材重点内容是围棋技法，这部教材，在以往的基础上更强调了围棋文化，更重视对学习者围棋文化素质的培养。我们希望这部教材的出版既对成人的围棋普及有所促进，更能成为孩子们喜爱的围棋教材。当然，这部教材仍有不完善的地方，特别是如何适应青少年的需要，这都须在教学实践中不断完善，欢迎各方有识者提出宝贵意见。

王汝南

1999年6月

目　录

第一课　基本知识……………………………………………………… 1
第二课　终局与胜负计算…………………………………………… 8
第三课　真眼、假眼、断点、双打………………………………… 12
第四课　征子、闷打、枷……………………………………………… 15
第五课　扑……………………………………………………………… 18
第六课　围地常识…………………………………………………… 22
第七课　围地手法…………………………………………………… 26
第八课　死活(一)…………………………………………………… 30
第九课　对杀的常识(一) ………………………………………… 33
第十课　大小的初步概念 ………………………………………… 36
第十一课　实战分析(13×13 让九子)…………………………… 40
第十二课　吃子的可能性………………………………………… 44
第十三课　提子的必要性………………………………………… 48
第十四课　死活(二)……………………………………………… 52
第十五课　布局知识(一)………………………………………… 56
第十六课　死活(三)……………………………………………… 60
第十七课　对杀的常识(二)……………………………………… 64
第十八课　劫的知识(一)………………………………………… 68
第十九课　典型错误二则………………………………………… 72
第二十课　杀敌的关键…………………………………………… 76
第二十一课　棋的强、弱标志 ………………………………… 80
第二十二课　接触战的常识 …………… ……………………… 84
第二十三课　实战分析(15×15 让九子)……………………… 88

第二十四课　切断……………………………………………………　93
第二十五课　补断……………………………………………………　97
第二十六课　要子与废子……………………………………………　100
第二十七课　布局知识(二)…………………………………………　103
第二十八课　出头与封头……………………………………………　107
第二十九课　根据地…………………………………………………　110
第 三 十 课　对杀的常识(三)………………………………………　114
第三十一课　高手实战——布局篇…………………………………　117
第三十二课　高手实战——中盘篇…………………………………　120
习　　　题　…………………………………………………………　124
习　题　解　…………………………………………………………　159

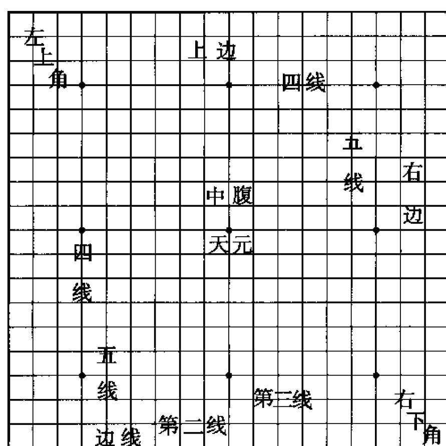
第一课　基本知识

一、用具

下围棋的用具很简单，只需棋盘和棋子。

棋盘如图一所示：

它是由纵横各十九条等距离的平行线垂直交叉所组成，棋盘上共有361个交叉点，棋子就下在交叉点上。



图一

为了便于识别棋子的位置，棋盘上标有九个圆点，称为“星位”。正中的星位又叫“天元”。以星位作为基准，可把棋盘分成四个角，四条边和中腹，共九个部份，角、边和中腹间并无明显

界限。棋盘四面的边线称为第一线(亦称一路),依次向中腹推进的线分别称为第二线(二路)、第三线(三路)……

为了视觉舒适,棋盘应做成略具长方形,横向的线距应是2.30厘米,而竖向的线距应是2.40厘米。

棋子可用塑料、石料或其它材料制成,应是扁圆形状,直径在2.20厘米左右,分黑白两种,各有180个就行。

二、基本规则

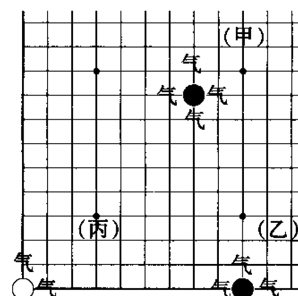
1. 落子规则

对局时,执黑的一方先下一个子,棋子应放在交叉点上,放下后就不能再移动,接着白方也下一个子,以后双方轮流下一个子,直至终局。

2. 气与提子

(1)气

棋子在棋盘上,与它有直线相连并紧邻此子的空交叉点就是该子的“气”。棋子是靠气生存在棋盘上的,没有气的子就要被对方从棋盘上提掉。



图二

图二(甲) 黑子在中腹拥有四口气。

图二(乙) 黑子在边上拥有三口气。

图二(丙) 白子在角上仅有两口气。

(2)连接与切断

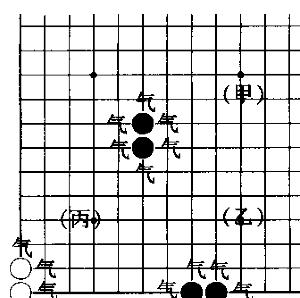
棋子的气点有己方的子,那么这两个子就形成一个不可分割的整体,它们各自的气也就共同享有。

图三(甲) 棋盘中间的两个子相连,它们拥有六口气。

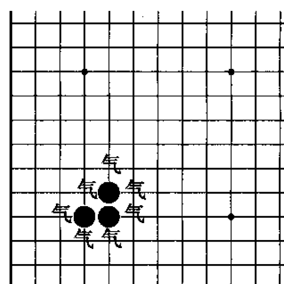
图三(乙)　边上两个子相连有四口气。

图三(丙)　角上两个子相连有三口气。

图四　中腹的三个子相连有七口气。

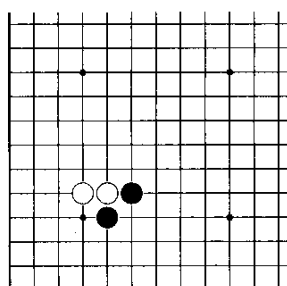


图三

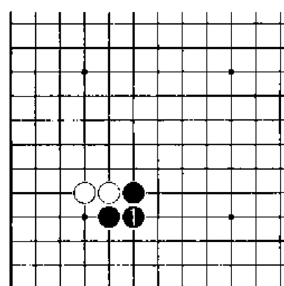


图四

图五　两个白子已连成一个整体，而两个黑子因不在彼此的气点上，也就是中间并没有棋盘线相连，所以黑子还不能算作一个整体。



图五

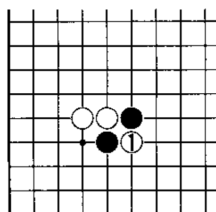


图六

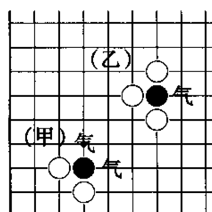
图六　黑1这手棋使黑方的子连成一个整体，术语称为"接"。

图七　白 1 把黑方两个有可能相连的子分割开，术语称为“断”。

图八(甲)　黑子左面和下面的点被白占据，也就是黑子在此已经失去空的交叉点，因而这两口气就不复存在，这个黑子仅有上面和右面的两口气。



图七

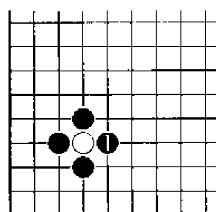


图八

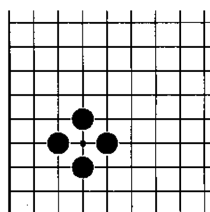
图八(乙)　图中的黑子仅留有右面的空交叉点，因而它也就拥有最后的一口气。

(3)提子规则—气尽提子

图九(甲)　黑 1 下后，白子的气全失，随即被黑方提掉，构



图九(甲)

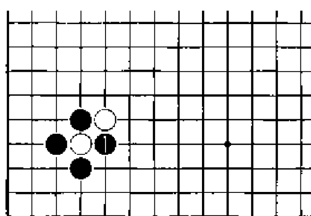

图九(乙)

成图九（乙）的形状。

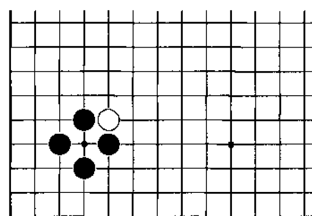
提子的规则极其简单—气尽提子。

任何一部分棋子（不论数量多少）只要成为无气状态，就应立即从棋盘上提掉。

图十（甲） 黑1下后已使左下的一个白子成为无气状态，尽管右上的白子尚存两口气，但因它们并不是一个整体，故左下白子即被提取，构成图十（乙）的状态。

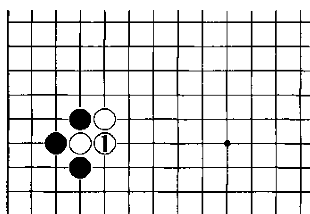


图十（甲）

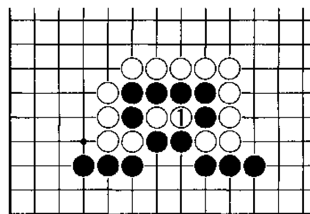


图十（乙）

图十（丙） 白先占1位接，使三个白子连成一体，暂时摆脱了危险。



图十（丙）



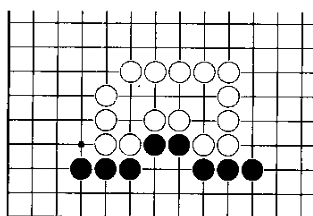
图十一（甲）

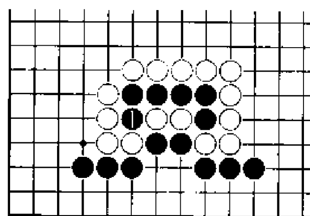
图十一（甲） 白走1位，使上面六个黑子处于无气状态，但白自身的两个子也同时成为无气之子，这该如何处置？

规则上有关这一情况写得很明白，即一方着子后造成双方无气时，应将对方的子提取。因而白1仍能提黑六个子，形成图

十一(乙)的形状。

图十一(丙) 同样,黑1也能提白两个子。


图十一(乙)

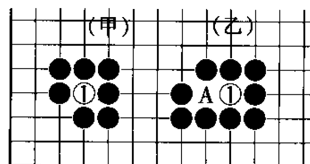

图十一(丙)

3. 眼、活棋

由一方的子围成若干的点,敌方一旦入侵就能立即加以歼灭,甚至自灭的这些点称为该方的眼,如:

图十二(甲) 黑方七个子围住一个交叉点,白子入侵立即自灭。

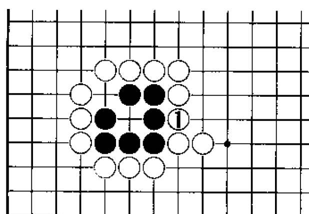
图十二(乙) 黑方九个子围住二个交叉点,白子入侵是无法生存的,黑只要有必要就可占A位把入侵之敌提掉。

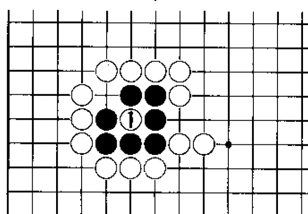


图十二

图十三(甲) 被白方包围住的黑子拥有一个眼,从气的角度来说则是有三口气,白占1位就很轻易地减少黑方的一口气。

图十三(乙) 白1试图侵入黑方的眼来减少黑方的气是不行的,也就是说"眼"的这口气是有特殊性的,对方不能随意


图十三(甲)

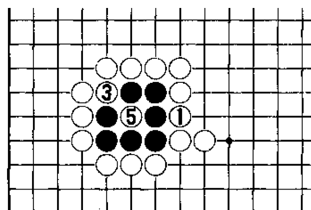

图十三(乙)

入侵，故“眼”气就成为半永久性的气。

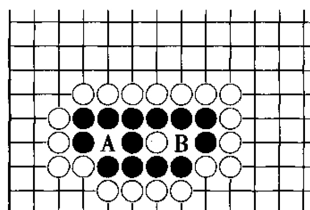
图十三（丙） 白若要提取黑棋，只能先占1、3两处，把黑棋的气减少至仅剩“眼”这一口气才可占据5位将黑棋全部提取。可见，拥有一个眼还不能保证其生存权。

稍加推理就可知道拥有两个眼的棋就拥有两口敌方无法同时消灭的气而能安全的生存在棋盘上，如：

图十四 被团团围住的黑棋拥有两个眼，而A、B这两口气是白无法同时消灭的，这块黑棋就成为活棋。



图十三(丙)



图十四

在棋盘上能永久性生存，敌方无法歼灭的棋都是活棋，活棋最基本的状态是有两个眼。

小结：

1. 下法：由黑方先下一个子，子应下在空的交叉点上，接着由白方下一个子，以后双方轮流下一个子，直至终局。

2. “气”：紧邻此子并有直线相连的空交叉点。

3. 连接和切断：由棋盘线直接相连的子构成一个整体。下一个子把原来不相连的子连成一个整体称之为“接”；下一个子把敌方的子分割开来称为“断”。

4. 提子规则：着子后只要能造成敌方某部分子成为无气状态，即可提掉该部分的子。

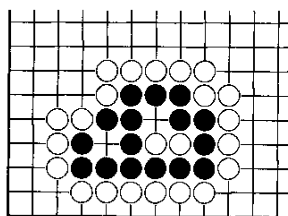
5. “眼”：由一方的子围住并牢牢控制的点。

6. 活棋：敌方无法提取的棋就是活棋，活棋最基本的状态是有两个眼。

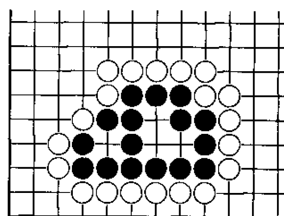
第二课　终局与胜负计算

围棋的胜负是以双方在棋盘上活棋的多少来决定的，一方在棋盘上活棋的总数是该方各块活棋子数的总和，计算一块活棋的子数其方法如下：

图一甲　黑棋拥有两个眼而活，而中间两个白子是黑随时可提取的死棋，计算这块黑棋活棋数的步骤是：



图一甲



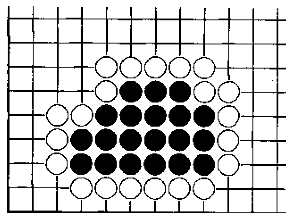
图一乙

首先把白方的两个死子取走，成为图一乙之状。

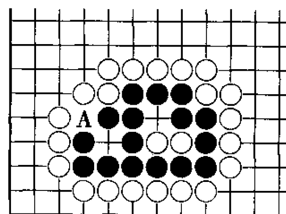
随后将黑棋填入黑方的眼中，成为图一丙之状，再计算共有多少子。

计算结果是 20 个子。

图一丁　黑棋的边界尚未最后确定，若 A 位为黑方所占，黑方就活了 21 个子。



图一丙



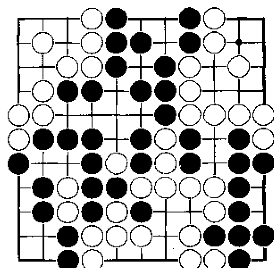
图一丁

所以要计算一块棋的子数，其活棋的边界必须确定，也就是边界必须全部填满，否则就无法正确算出该块活棋的子数。

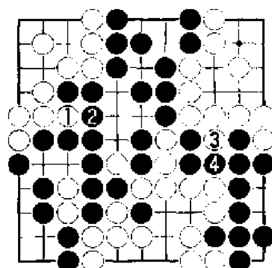
最后讨论一局棋怎样才算结束，以及怎样计算胜负。

为了简便，我们以 11×11 路的小棋盘为例：

图二甲　这是即将结束的一局棋，右上、左上角以及下边的白棋都至少拥有两个眼而活，而右下角和左下角沿伸至上边的一大块黑棋也是活棋，最后要做的事就是确定每块活棋的边界以计算最后的活棋数。

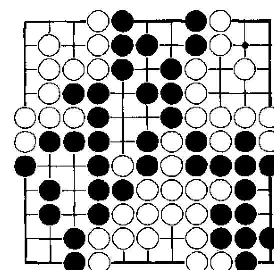


图二甲

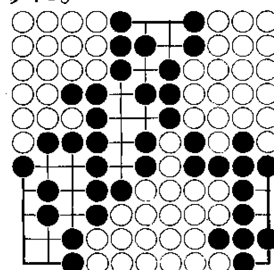


图二乙

图二乙　白 1 冲，黑 2 挡住，使左上角的白棋边界得以确定，同时使左边至上边的大块黑棋也确定了边界，白 3 冲，黑 4 接后，黑白双方五块棋的边界都已划定，此时只要双方都认为边界不可改变（包括在敌方所占的阵地闹事以图改变边界的状态）则棋局到此结束—称为终局。此时可将双方无法改变命运的死子从棋盘上取走，形成图二丙的形状。



图二丙



图二丁

由裁判或双方商定计算某一方的活棋总数(不必计算双方的活棋总数),现假定计算白方,则将白子填满白方所围住的空交叉点,成为图二丁之形状,然后逐一计算子数。

白右上角有 20 个子。

左上角有 18 个子。

下边有 22 个子,共计 60 个子。

整个棋盘有 11×11 共有 121 个交叉点,每方应占一半,即 60.5 个子。

现白方只有 60 个子,故是负半个子,也可说黑胜半子。

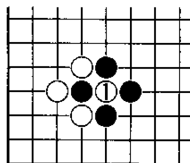
标准棋盘有 19×19 共 361 个交叉点,每方应有 180.5 个子才算保本,超过即胜,不足判负。

在正式比赛中,为了抵消黑方先下一子的利益,规定黑方必须贴白方若干子,目前一般是贴$2\frac{3}{4}$子。

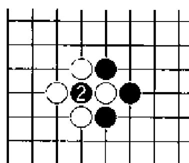
所以黑方必占到 $180\frac{1}{2} + 2\frac{3}{4} = 183\frac{1}{4}$子以上才能算胜,而白方只需占到 $180\frac{1}{2} - 2\frac{3}{4} = 177\frac{3}{4}$子以上即可获胜。

学到这里似乎可以说已经学会下围棋了,因为知道了下法,提子规则,终局以及胜负计算,但是在对局过程中必然会遇到一个奇特的现象,从而造成无法终局。

图三甲　白 1 提黑一个子后形成图三乙的状态,接着,黑 2 位提回白一个子后又恢复到图三甲的形状,如果双方各不相让的提来提去,一盘棋也就无法继续,这一现象,术语称为"劫争"或"打劫"。



图三甲

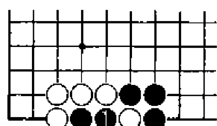


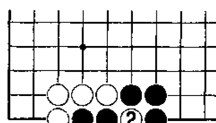
图三乙

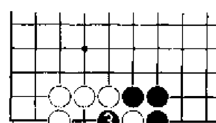
围棋规则对于“劫争”的规定是当一方提劫后（提子）对方不得立即回提，必须间隔一个回合（彼此各走一手棋）后才有权提回。规则的出发点是禁止相同的形状在棋盘上反复出现，保证棋局能正常地进行下去。

这里有一个与此相关但又很容易被误解的问题。

图四甲　黑1提后形成图四乙的形状，白2立即提回两个


图四甲


图四乙


图四丙

黑子又成为图四丙的形状，黑3再提白一子，这样的立即回提是否允许？

这一现象术语称为“打二还一”，在规则上是允许的，因为这样的提来提去也就到黑3为止，不会无休止地进行下去，这样的现象不会妨碍终局。

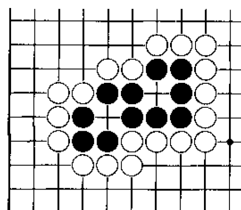
第三课　真眼　假眼　断点　双打

一、真眼与假眼

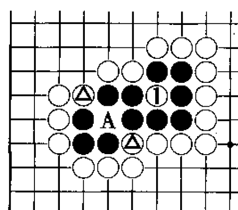
图一甲　被围住的黑棋拥有两个眼，这是活棋还是死棋？

图一乙　白1投入黑方的眼中试图杀黑，但全体黑子尚有A位这一口气，白方的企图当然不能成功。

图一丙　白1投入黑方下面的眼中将会发生怎样的情况？粗看似乎黑棋尚有A位这口气，但仔细观察就会发现由于两个◬子的作用使下面三个黑子成为无气之子，应被提取，全体黑棋也随之死亡。

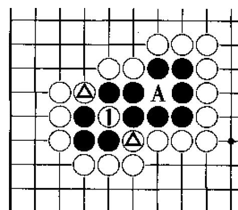


图一甲



图一乙

下面的眼由于两个◬子把黑子断成右上和左下两个部份，白1的投入使黑左下的三个子无法享用A位这口气，这种具有缺陷，会被敌方分开，造成各个击破的眼称为“假眼”。



图一丙

图二　组成眼的基本队伍是：

（甲）中腹应有四个子。

（乙）边上应有三个子。

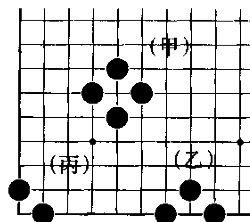
（丙）角上应有两个子。

图三　这些基本队伍连成一个整体的眼是真眼：

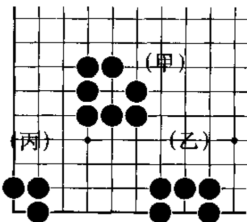
(甲)中腹的真眼要由七个子组成。

(乙)边上的要由五个子组成。

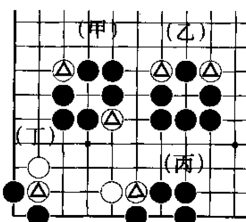
(丙)角上要由三个子组成。



图二



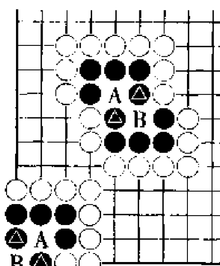
图三



图四

图四　图中四个眼都被白◬子分成两个部分，故都是“假眼”。

图五　黑方的眼中▲两子虽未连上，但白是不能占据A位或B位将它们分开，也就是说它们是通过己方牢牢控制的眼来连络上，故这些眼都是“真眼”，这两块棋都是活棋。

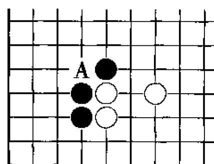


图五

活棋的基本状态就是拥有两个“真眼”。

二、断点

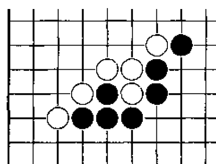
图六　黑占A位能使黑方四个子连成一个整体，而白先占A位则将黑棋断成两部分，故A位是黑方在连络上的缺陷，术语称A位为黑方的断点。



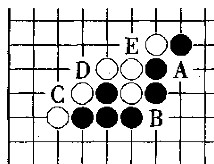
图六

图七甲　请指出图中黑、白双方各有几个断点？

图七乙　黑方有A、B两个断点，白方有C、D、E三个断点。



图七甲



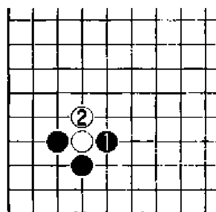
图七甲

三、双打

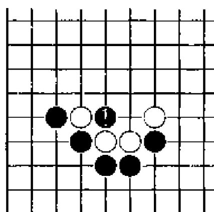
图八　黑1将白子围剩最后一口气，随即准备提白一子，这一手段术语称为“打”。也就是当敌方的一个或一组子尚余两口气时，再紧一气准备提子的着法都称为打。如图，白2长出后留有三口气，黑就无法再打吃这两个白子。

图九　黑1断的同时既是打上面一个子，又是打下面的两个子，故称为“双打”，这是能吃到敌子的一个基本技术。

“双打”一定发生在断点上，而“断点”两边的棋都只有两口气时，该断点就会发生“双打”。



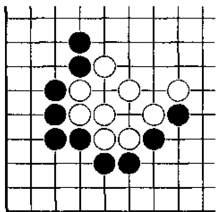
图八



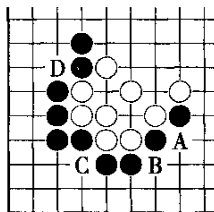
图九

图十甲　请指出黑方共有几个断点，哪一个断点会发生“双打”？

图十乙　黑方共有点，A、B、C、D四个断点，A点两边的黑子都只有两口气，故要防备白占A位双打。



图十甲



图十乙

第四课　征子　闷打　枷

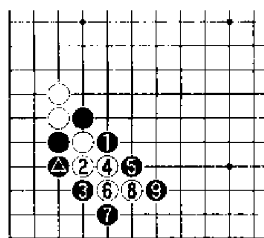
一、征子

图一　黑1打，白2长后由于黑◭子的存在白仅有两口气，黑尚有再一次"打"的权利，黑3在这里打，方向正确，白4长出后，白仍只有两口气，黑5再次改变打的方向，使白逃出后始终只有两口气，黑就拥有不断"打"的权利，直至将白打死。这种吃子的方法称为"征子"。

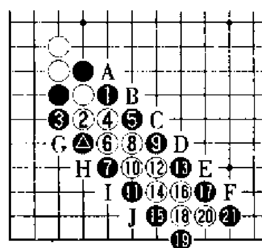
图二　黑1打的方向正确，白2逃出，因黑◭子的存在，白只有两口气，黑3再打，直至黑21打，将白打死。

这里必须指出的是黑方在追杀的过程中形成A、B至J众多的断点，而且都是形成"双打"的断点，但由于白棋仅有一口气而无暇对黑反击，因此使用征子的技术吃子是一种危险的杀敌方法，若不能成功就会遭致巨大的损失。

征子不能成功有以下两种情况：



图一



图二

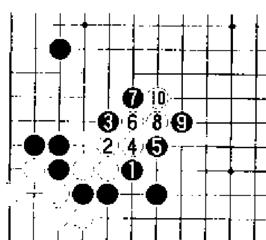
图三　白有三口气，黑根本没有条件使用征子，但黑方吃子心切，黑1至9仍采用征子的手法进行追杀，实际上只是自

找死路。

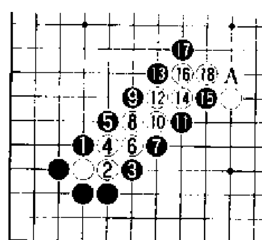
图四　黑1打，3改变方向打是征子的基本手法，白方的气始终在两气与一气之间，符合征子的条件，但至白18反打，黑已无暇走A位打，故征子失败。因此，在征子追杀的斜前面一旦有敌子就必须注意，若被该子接应上，征子就失败。

图五　当黑1打决定使用征子前，首先要看一下，在两条虚线之间的通道内侧里(六条斜线上)，黑白子都有而且是紧挨着的就必须仔细计算，若只有白子就绝对不能采用“征”。

征是一种很常用的吃子方法，但也是一种很危险的方法，



图三

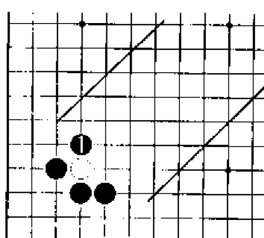


图四

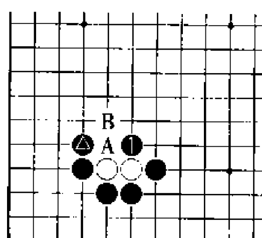
尚能用其它方法吃子的话，就要尽可能地采用其它方法。

二、闷打

图六　黑1打，白如于A位冲，黑B仍能提掉白子，也就是



图五



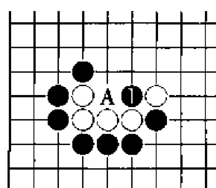
图六

说，黑 1 打后，白即使逃也只有一口气，这真是厉害的打，一槌即死，干净利落，这种打称为"闷打"。

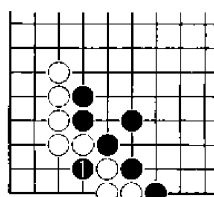
黑 1 如于 A 位打就是采用征，它没有充分利用◭子的作用。

图七　黑 1 断也是一种闷打，白 A 位逃后仍只有一口气。

图八　黑 1 是边上的闷打，白方三个子已无法逃脱。



图七

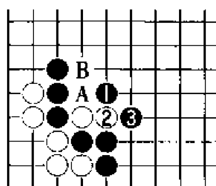


图八

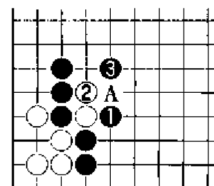
三、枷

图九　黑 1 封住白子外逃的出路，白 2 如冲，黑 3 挡形成闷打，白 2 如于 A 位冲，则黑 B 位挡也形成闷打，故黑 1 封后，白子已被捕获，黑 1 的吃子手法称为"枷"。

图十　黑 1 打，白 2 如长，黑 3 枷，使白无法逃脱，黑 3 虽也可以 A 位征吃白子，但总没有黑 3 枷那么干净、利落。



图九



图十

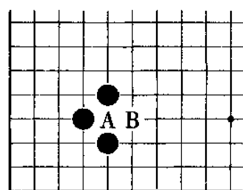
第五课　扑

一、虎口

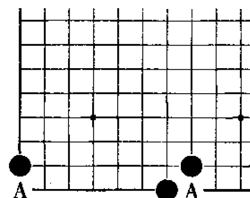
图一　A 位的周围有三个黑子，白子一旦投入 A 位，黑即可于 B 位提白子。所以，对白方来说 A 位犹如虎口不能随便进入，术语称 A 位是黑方的虎口。

图二　边上两个子可组成 A 位的虎口，角上只需"二·一"一个子即可构成虎口。

二、扑



图一

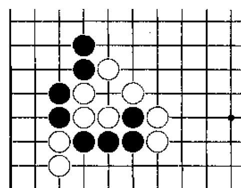


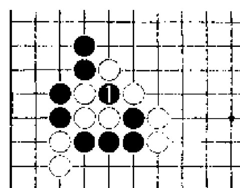
图二

图三甲　黑先能提到白子吗？

图三乙　这不很简单吗？黑 1 投入白方的眼中即可提取三子。

图四甲　黑先能杀死两个白◬子而使己方四个子突围吗？


图三甲

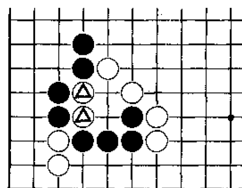


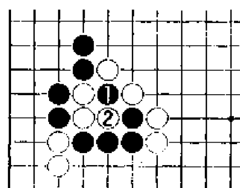
图三乙

提示:比较与图三的差别。

图四乙　黑1投入白方的虎口,白2提后即形成图三甲之形状,黑3再走1位就可提白三个子。

黑1投入敌方虎口追杀敌子的方法称为“扑”。“扑”的作用

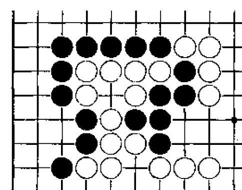

图四甲

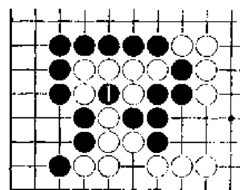

图四乙 ❸=❶

是迫使敌方下一着它不愿下的子。

图五甲　黑先可以提白子吗?

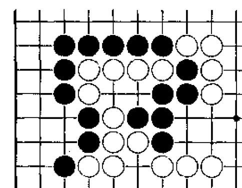
图五乙　黑1投入白棋的眼中即可提取六个白子。

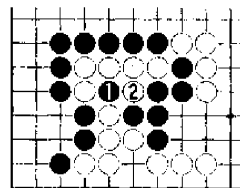

图五甲


图五乙

图六甲　黑先能否杀死一部分白子而使己方六个子突围?

图六乙　黑1扑入虎口,白2提后即构成图五甲之形状,

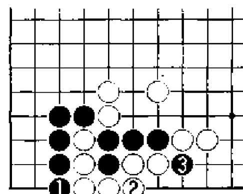

图六甲

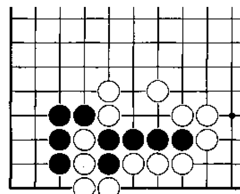

图六乙 ❸=❶

黑3再投入眼中提掉六个白子。

图七　黑1打，白2如接，黑3断，就形成闷打。

图八甲　中间五个黑子被围，黑是否有办法杀死白方四个


图七

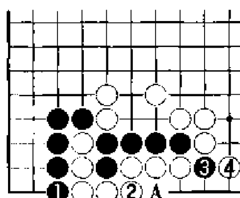

图八甲

子而突围？

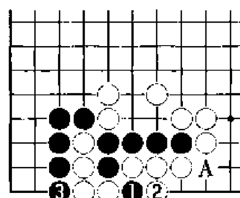
图八乙　黑1打，白2接，黑3断，白4打，黑不能成功。

如果白尚有A位一个子，黑不是能够突围成功吗，黑是否有办法让白方多下一个A位子呢？

图八丙　黑1扑是关键之着，迫使白2提，黑3再打，白不能



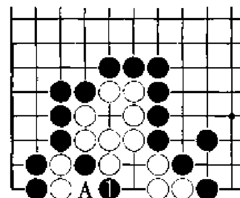
图八乙



图八丙

于1位接，否则黑A位闷打，白损失更大。

图九　黑1扳是利用"扑"的手段，将整块白棋杀死，黑1如于A位提，则白1位挡，黑仅提到两个白子。

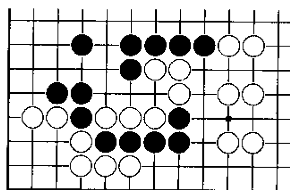


图九

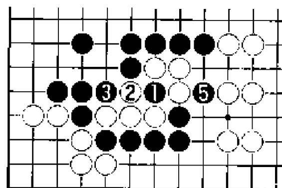
图十甲　黑方下边五个子被围，请设法杀死白子而突围。提示：中间三个白子应是黑方突破的对象。

图十乙　黑 1 扑，白 2 提，黑 3 再打，白 4 如于 1 位粘，黑 5 闷打，突围成功。

这是黑方应用扑和闷打的“组合拳”取得成功。



图十甲

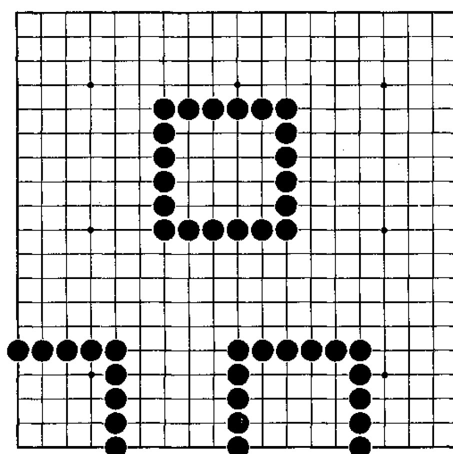


图十乙 ④ = ❶

第六课　围地常识

以若干子围起一些空交叉点，当敌子入侵已围成的空地时能将它消灭，那么这些空交叉点就是一方牢牢控制住的地域。围棋最终的胜负是以围起地域的多少决定的，而包围敌子，消灭敌子只是一种手段，是一种保卫地域的手段。如若没有充分的手段去攻击、歼灭入侵之敌，那么也就难以围成大的地域。

既然围棋的胜负取决于围地的多少，而对局又是双方依次各下一个子，那么以最少的手数来围成尽可能多的地域(空交叉点)就成了双方争夺胜利的关键。



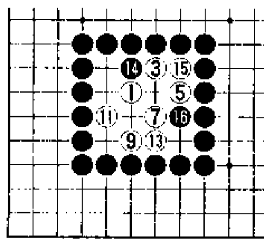
图一

图一　黑方在中腹花了二十个子围起十六个空交叉点的地域，而在边上只需十四个子，在角上只要花九个子就能完成同一个任务。

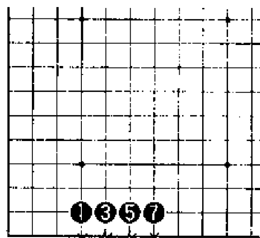
这是因为棋盘边线是天然的屏障，能为双方服务，所以，在角上只要控制两条边就能围起地域，边上需控制三条边，而中腹则需四面包围才行。因此，占地是围角的效率最高，占边次之，而在中腹围地则是事倍功半。“金角、银边、草肚皮（中腹）”的格言就十分形象的道出围地的诀窍。

图二　黑方以二十个子在中腹围成十六个交叉点的地域应是十分牢靠，不需要很强的战斗力就能牢牢控制住的，如白1入侵，黑可一直不加理睬（术语称为脱先）。白连下六个子好不容易做成两个眼，但黑还能不加理睬，当白13连后使下面的眼成为真眼时，黑14挤，白15接，黑16打，白上面的眼成为假眼，白方入侵之子全被歼灭。

图三　黑方在二路上连下四个子，那么四个×位的空交叉点应是黑方控制住的地域，白方若入侵，黑方能轻而易举地将



图二

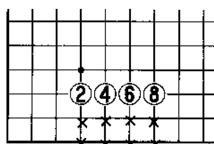


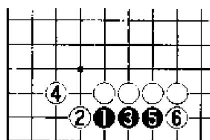
图三

来犯的敌子歼灭，也就是说黑方每一个子就能控制一个点。

图四　白方在三路上连下四个子，下面的八个交叉点基本上也应是白方的地域，黑方如入侵，白只要稍有战斗的能力就可歼灭入侵之敌。

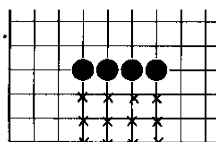
图五　黑1在二路上入侵是不行的，白2挡的方向正确，把敌人赶向己方子多的地方是围歼敌子的最好方法。黑3长，白4补断是很好的着法，因黑方再逃一着也无法冲出白方的重围，黑5再长，白6挡下，黑方三个子既无法就地做出两个眼而活，又无法逃出白方的包围圈，所以说，三路上布子围地是很牢固的。

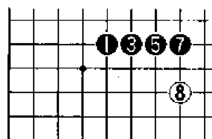

图四


图五

图六　黑在四路上布子围地，每个子能控制三个×位的地域，效率更高，但是，它对边地的控制能力也减弱了。围住下边的地域必须有更强的战斗力才行。

图七　白方在五路上布子，似乎占地的效率更高，但对边地的控制能力也就更弱，当黑8在三路上入侵时，白方是否能围歼入侵之敌就是一个问题。


图六


图七

一般来说，要提高效率就是使每一个子控制更多的地域，因而对地域的控制力也就随之减弱，如不适当的追求效率而造成失控，就可能一事无成，因此，围地必须是合理而高效率的去围。另外，增强战斗能力不仅是围得更多地域所必需，而且也增强了入侵敌阵、破坏敌阵的能力和勇气。

根据长期实践的经验以及理论的研究，一般以占三路、四

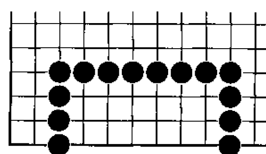
路为佳，三路称为取地线，四路称为取势线，有时也配以二路和五路上布子。

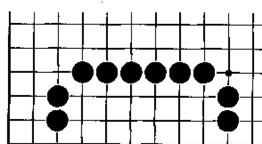
小结：

1. 围地应先占角地，再占边地，最后再争腹地。
2. 围地应以占据三、四路为主，以二路、五路为辅。

第七课　围地手法

图一　黑方采用一个子连一个子方式围边地，花费了十四个子才占了十八个空交叉点，这样的围法过于牢固而导致效率低下，平均每个子才围起一个多一点的空交叉点。

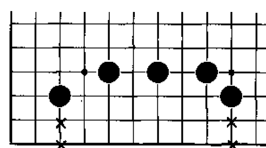

图一

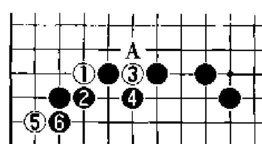

图二

图二　黑方减少了四个子，其围地的效果几乎一样，这使每手棋平均围起近两个交叉点，效率提高不少。

图三　黑方采用网眼式的围地手法，仅用五个子就基本上围起×位以内的地域，围地的效率得到成倍的提高。

图四　对于黑方围成的地域，白1、3、5从外部侵削黑地，黑可以2、4、6的手法将敌拒于疆土之外，牢牢守住所围之地，其中黑4也可走A位将敌围在己方的地域之内将其歼灭。

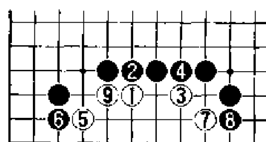

图三



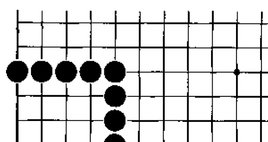
图四

图五　白1、3入侵黑阵，黑2、4接将白团团围住，白5、7两手企图从边上向外逃窜，黑6、8挡下决心全歼入侵之敌，白

9挡后似乎白方也围成相当的地域，而在这地域内能否做出两个眼则是双方争夺的目标（这是我们下一课要讨论的问题），从这里也可以得知做眼的本领和破眼的手段是入侵能否成功的关键所在。



图五

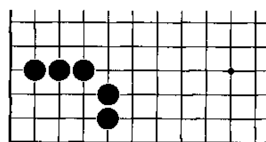


图六

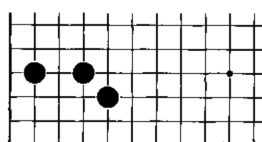
图六　黑方在角上用八个子围成十二个空交叉点，效率很低。

图七　黑方减少三个对围地作用甚小的子，以五个子围成十二个空交叉点，效率几乎提高一倍。

图八　黑方再度减少防守的兵力，以三个子围成十二个空交叉点，但这样少的子力是否能防住敌人的入侵呢？



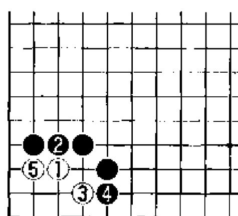
图七

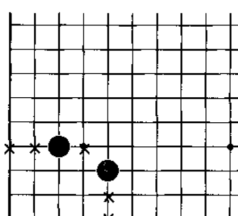


图八

图九　白1入侵，黑2接强化包围圈，白3尖，黑4位挡，使入侵之敌无法外逃，白5挡下也围成小小的角地，但角中之地能否做出两个眼是入侵成败的关键，如若黑稍有杀敌的本领，白入侵之子将全军覆灭。

图十　黑方以两个子试图围起×位以内的十二个空交叉点，效率极高，但防守能力也相应减弱，没有很好的战斗力就不一定能守住角上的阵地。

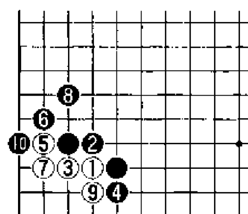

图九

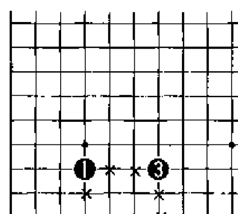

图十

图十一　白 1 入侵，黑 2 挡住，白 3 占据角地，黑 4 立是好手，白 5 板、7 接，拼命扩大角中的地域，黑 8 虎补断是稳健之着，白 9 挡，角上围有极大的地域，能否做出两个眼是双方作战的焦点，正常的话，黑 10 扳能杀死入侵之敌。

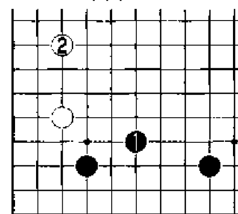
图十二　黑 1 占三线，再隔开两路仍在三线上占 3 位，这称为“拆二”，这两手棋在附近没有敌子干扰下也能基本围成 × 位以内的地域，可以说“拆二”是使用得最多的着法。

图十三　黑 1 是很好的围地手法，它与左面的黑子构成小飞，与右面的黑子构成大飞，白 2 拆二也是不错的下法。


图十一

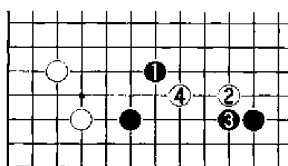

图十二

总之，从围地的角度来看，要提高效率就需拉开子与子之间的距离，但要做到疏而不漏，一般来说，小飞、大飞和拆二是常用的围地手法。

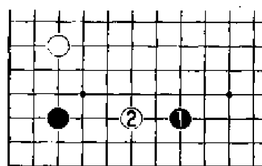

图十三

图十四　黑1虽也采用小飞来围地，但它与右边黑子之间的距离太大，对白2的入侵既无法拒敌于门外，也无法将它封住，故黑1小飞作为围地的手段是有问题的。

图十五　黑1采用“拆四”的方法来围地，由于间距过大，白2就能入侵，故黑1只是拥有其他作用时能采用，而单从狭义的围地来说就有太大而无法控制的问题。



图十四



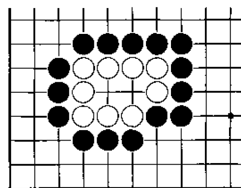
图十五

第八课　死活(一)

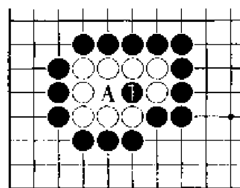
图一甲　被围的白棋拥有一个眼,但它有两个空交叉点,这是否能算活棋呢?

在中国规则里凡是能将敌方的子紧完气后提取的,那么这些子属于死棋。

图一乙　黑1投入白方的眼是可以生存的,接着就可占A位。而白方先于A位提黑1之子也无用,因为黑再投入1位即可提白,这块白棋无法避免被黑紧完气后提取,故是死棋。这两个空交叉点



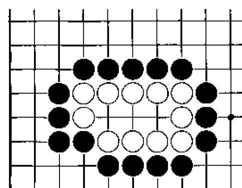
图一甲



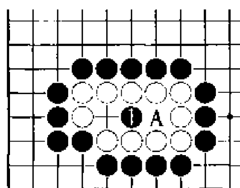
图一乙

的眼仅是一个稍大的眼,仍是一个无法变成两个眼的一个大眼。

图二甲　白棋拥有一个大眼,内含三个空交叉点,称为"直三",其死活状况如何?



图二甲

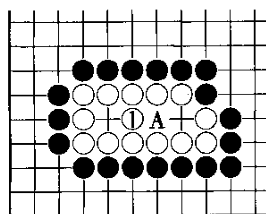


图二乙

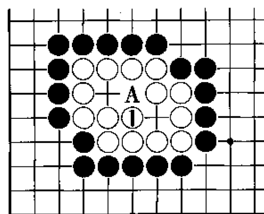
图二乙　黑若占到1位，白棋已无法活，因黑以后要验证白是死棋的话就再占A位，白如提掉黑方两个子就形成图一甲之状。

白若先占1位，就构成两个眼而活，故1位是双方争夺的要点，对白来说必须补一手才活，术语称为“后手活”，也可以说拥有三个空交叉点大眼的棋属于半死半活。

图三　这是拥有四个空交叉点的大眼，这四个空点形成的一条直线称为“直四”。白若走1位或A位都能构成两个眼，正因为如此，白方不必去补也是活棋，因为黑方下一手棋是不能同时阻止白方占A位或1位的。故“直四”是活棋。



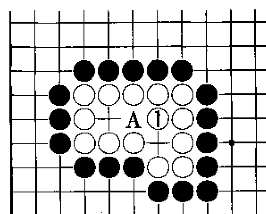
图三



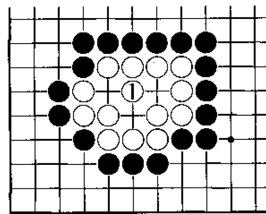
图四

图四　这也是拥有四个空点的大眼，它的形状弯弯曲曲，故称为“曲四”。白占1位或A位都能活，故也是活棋。

图五　这也是“曲四”，白占1位或A位都有能做出两个眼而活，故也是活棋。



图五



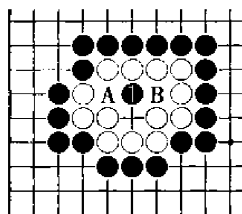
图六甲

图六甲　这四个空点的形状象“丁”字，因此被称为“丁

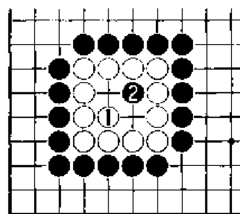
四”。也因为这四个点是以1位为中心聚集的，故也有人称它为“聚四”。白占1位能做出三个眼，肯定能活，但黑先走呢？

图六乙　黑先占1位，白就无法做出两个眼，白棋已死。黑若要提取白棋的话可走A位及B位，白若提取黑方三个子就构成“直三”，黑再占1位，白死！

图七　白棋围成的四个空点构成方方正正之状，被称为“方四”。由于白先也无法做出两个眼，白如占1位，构成“曲三”，黑2点眼，白死，故“方四”是死棋。



图六乙



图七

完整大眼(没有断点的大眼)的死活问题，是最基础的死活问题。在这一课我们已经学到：

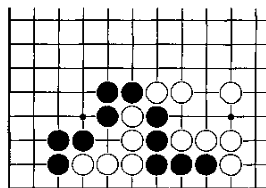
1. 什么是活棋——不用再下也是活棋。
2. 什么是死棋——下一手后仍无法活的棋。
3. 后手活——己方下一手即活，若敌方下即死。
4. 眼位——用来做眼的空间。
5. 眼形——眼位的形状。

请注意　眼位和眼形对死活所产生的影响。

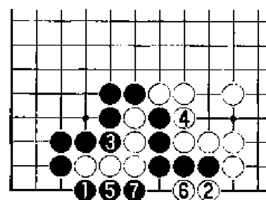
第九课　对杀的常识(一)

图一甲　黑方右面的五个子被白棋包围,而参加包围的左面五个白子也被黑方包住,而且这些子(黑白双方各五个互相包围的子)自身无法活,它们唯一的出路就是提取对方而使己方突围,这就是围棋战斗中最惊心动魄的格斗,术语称为“对杀”。

图一乙　若轮到黑棋先走,黑1、3、5紧掉白方的气,白2、4、6也紧掉黑方的气,但为时已晚,黑7能抢先一步提掉白方五个子,取得对杀的胜利。若轮到白棋先走,那么取得胜利的应是白方。



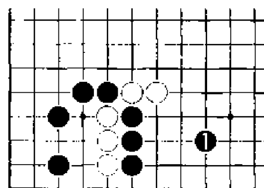
图一甲



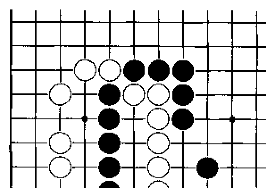
图一乙

可见,对杀的胜负与双方的气数有着密切的关系,气长的一方总处在对杀的有利地位。

图二　白方的三个子已遭到黑方的包围,而白方对右面的三个黑棋尚没完成包围,所以这里还没有形成对杀。由于被围



图二



图三甲

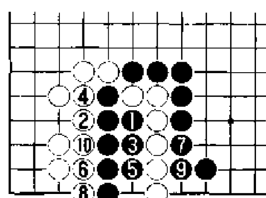
的三个白子已无法做眼成活，故黑不必急于紧气提白三子，如图黑1拆二围地，并阻止白方的包围是正确的处理方法。

图三甲　五个黑子与六个白子相互包围形成对杀，粗看一下就知道黑方的气比白方多，而且还轮到黑方走，其结果如何？

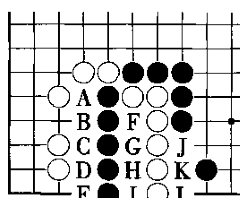
图三乙　黑1开始紧气，白2也跟着紧气，以下至白10打，白反而取得对杀的胜利。

黑方气长而且先动手，反遭失败，这是怎么一回事？可见，紧气里面还有不少学问。

图三丙　我们仔细的计算一下双方的气数。



图三乙



图三丙

黑棋有A至I共九口气；

白棋有F至L共七口气；

黑方多两口气，我们应该发现F、G、H、I这四口气即是黑棋的气，也是白棋的气，术语称为“公气”。

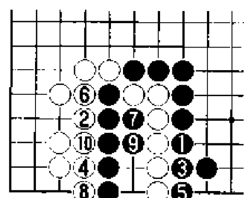
当黑走F位紧公气时，虽减少白方一口气，但同时也减少了己方一口气，这就是黑方失败的关键所在。

图三丁　黑1、3、5紧白方的外气，白2、4、6也紧黑方的外气，黑在紧完白方的外气后再紧公气试图杀白，白8、10继续紧完黑棋的外气，此时黑不能再紧公气，否则将被白杀死。最后两口公气成为双方的缓冲地带，构成“双活”。

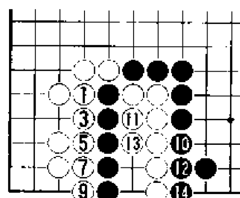
由此可见，公气越多，缓冲的作用越大，双活的可能性也随之增大。

图三戊　白若先动手在1位紧气，黑2、4、6、8脱先不加理

采。当白9再紧气时，黑才开始紧气，以下至黑14紧气仍是双活。从这里我们看出拥有四口公气时其缓冲作用有多大。



图三丁

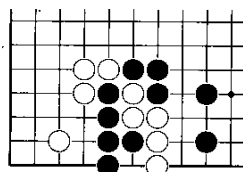


图三戊 ❷❹❻❽脱先

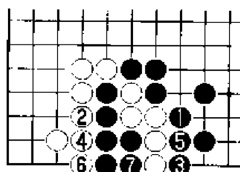
对杀的要点之一是分清公气和外气，紧气的秩序应是先紧外气，在紧完对方的外气后再可紧公气。切记！

图四甲　双方各有五个子参加对杀，且各有三口外气和一口公气，黑先结果如何？

图四乙　黑1先紧外气，正确。当黑5紧完白方的外气后即可于7位抢先一步提取白子。



图四甲



图四乙

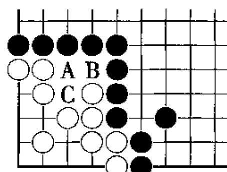
若黑1先于7位紧公气，则取得胜利的是白方。

这里，必须要强调一次，公气只能在最后时刻再紧，图四由于只有一口公气，没有任何的缓冲作用。

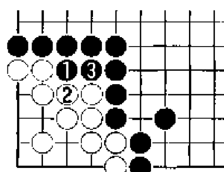
第十课　大小的初步概念

图一甲　在这一局部中尚有A、B、C三处可以争夺，现黑先应如何走？

图一乙　黑1至黑3，局部的争夺结束，黑方占到两处。

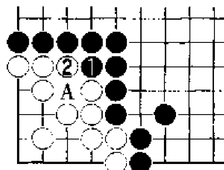


图一甲



图一乙

图一丙　黑1先占右面的点，白2后黑已无处可占，很明显黑方少占一点，什么原因呢？这是因为白占2位后，A位之处已为白所有，这是白2的额外价值。而黑1之点除了本身之处外别无他用。术语称这一类着法"单官"。而白2除了本身之外尚围有A位之空点，其价值为一目。



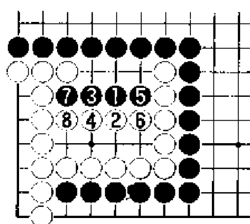
图一丙

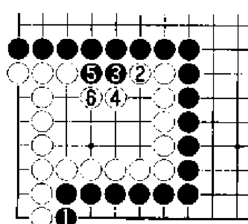
价值的大小就是以该手棋的存在对双方交叉点的占有所发生的作用来计算，其单位是"目"。

图二甲　黑1跳入白方即将围成的地域内，白2挡住，以下至白8挡，白方在中间围起四目的地域。

图二乙　黑1下边挡的价值是一目，而白2挡，黑3、5两冲，白6挡后，白在中间围成十目的地域，由此可以算出白2挡的价值是六目。

吃子的价值如何计算？

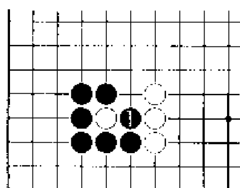

图二甲

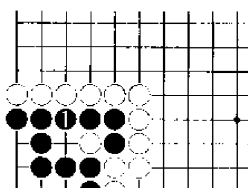

图二乙

中国规则是采用数子法来计算胜负的,就是计算双方存活的子数以及围占的目数,哪一方的总数多哪一方就取胜。如果双方没有死子,那棋盘上存活的子数就基本相等,因而只要计算双方围成的目数就能精确地估计出胜负。但是,一旦出现死子,双方存活的子数就不再相等,胜负就不能单以目数来决定。为了解决这一问题,可将双方的死子填入各自空点上以求子数的基本相等,然后再以各自的目数来定胜负。

懂得以上的知识后就能计算出提子的价值。

图三　黑1提白一个子,黑方已经围成一目的地域,加上一个白棋的死子再填掉白方一目,因此提掉一个子的价值是两目。


图三


图四甲

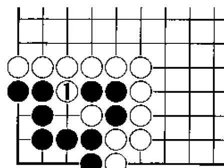
图四甲　黑1接,使上面围成两目的地域,加上一个死子值一目,故黑在上面有三目。

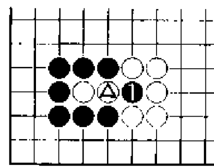
图四乙　白1提黑方三个子,围成三目地加上三个死子共六目。

因此白1提或黑于1位接的价值是3目+6目=9目。

图五　黑1提白两个子,白回提黑方一个子,黑在这一战

斗中得到多少目？


图四乙

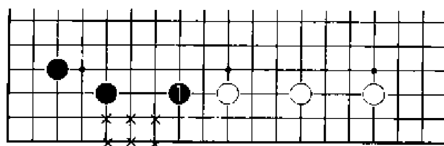

图五　②=Ⓐ

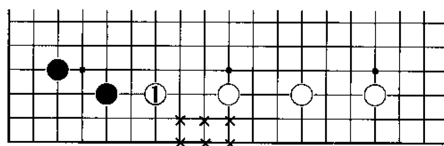
双方都没有围成地域，黑仅比白方多提到一个子，黑得一目。

图六甲　甲1拆二的价值是多少？

单以围地来说黑1能增加×位约六目地域。

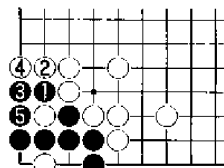
图六乙　若白1先拆二，它不仅增加六目，还剥夺了黑方增加六目的机会。


图六甲


图六乙

所以，拆二单从围地的价值上来看是6目+6目=12目。

如此看来，吃子的价值并不大，因为一个拆二就有12目，而吃六个子才有12目，这样的看法是否正确呢？这至少是片面的。


图七

图七　黑1打至5提白一个子，这就

不是两目的问题，因为这与整块黑棋的死活有关，粗略估计一下约有30目，这是一手价值很大的棋。

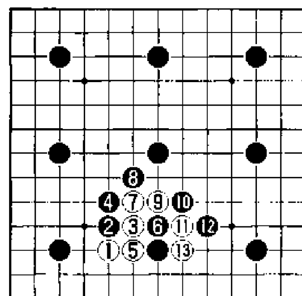
着法的价值以它对双方围地所产生的影响计算，而提子的价值则是以围成的目数加上提子的目数(每提到一个敌子价值一目)计算，但是提掉的敌子若对一块棋甚至几块棋的死活、强弱有影响，那么这样的提子就有巨大的价值。

第十一课　实战分析

13×13 让九子

第一谱　(1—13)

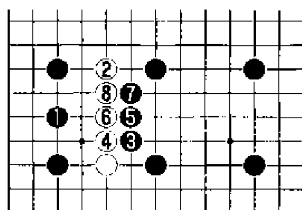
黑 2 压是初学者使用率最高的着法，总认为这是最厉害的攻击手法，实际上这是恶手。



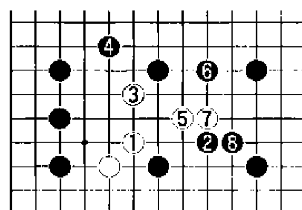
第一谱　1—13

图一　黑 1 是很好的应手，它不仅有围占左边的作用，还加强了左面两个黑子的联系，进而还有捕杀白子的意思。白如不应，黑 3 尖，把白子赶向己方子多的地方，以下至黑 9 扳，将白封住，白方四个子处于绝境。

图二　白 1 如出逃，黑 2 继续加强下面两个子的联系，并围取右下的边地，白 3 关，黑 4 小飞将白向上的出路封住，白 5 向右边逃窜，黑 6 加强右面中间两个子的联系，并形成一道天罗地网，白 7 冲，黑 8 长，白只能



图一



图二

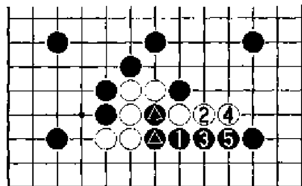
在黑方的包围圈中挣扎，这才是最厉害，最有效的攻击。

实战黑 6、8、10 三手棋都是紧贴着白子试图围杀白子，应该说，这是效率最低、危险性最大的围攻，与其说是包围到不如说是夹道欢送更为确切。

白 11 断，制造混乱，黑应如何处理呢？

黑 12 打是错着，白 13 长出后，黑方两个子反被围杀，白棋成为活棋，黑方损失惨重。

图三　黑方首先要看到两个▲子是最危险的，应该优先保护，黑 1 打至 5 接，不仅脱离危险，还围成右下的地域，白仍被断成两处，因黑方的子力占优，白仍处于困境。



图三

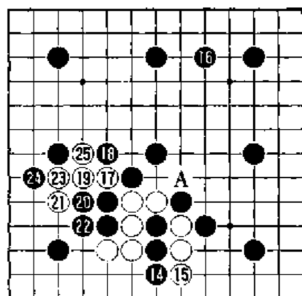
第二谱　(14—25)

黑 16 拆一补边当然也是一手有价值的棋，但可考虑于 A 位将白方通向中腹的头封住，加强中腹数子的联络更为重要。

白 17 断，再次挑起战端。

黑 18 打尚可，但黑 20 紧贴又是想通过紧气来消灭敌子，此着应接。

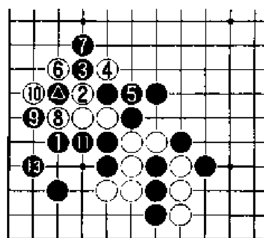
图四　黑 1 跳枷是好手，白 2 冲、4 打，拼命突围而逃，当



第二谱　14—25

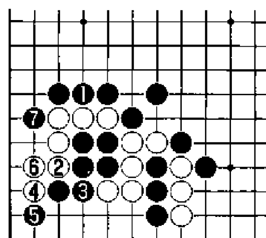
白8冲打时，黑9、11滚打是绝好的手段，黑13虎补极为重要，这使己方左下角的棋成为活形，而白棋则出路不广，眼形不好，黑处于绝对的优势。

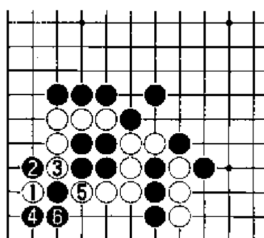
实战黑24板，再次以紧气来杀敌，黑方没有“断点即是毛病”的意识，此着应接。


图四 ⑫=▲

图五　黑1接，同样是紧气，但它加强了包围圈，使白四个子与黑角上五个子形成对杀。当然，角中的对杀是比较复杂，初学者或许会下错棋而给白方可乘之机，但黑方至少有比较完整的外围，若白以2打、4扳的手段与黑角对杀，黑5扳到角总处在有利的地位，白6如接，黑7扳，白极为不利。

图六　图五中白2打改为本图1位托较为有力，黑2扳断至6接，白提四个子而通连，而角仍为黑方所得。

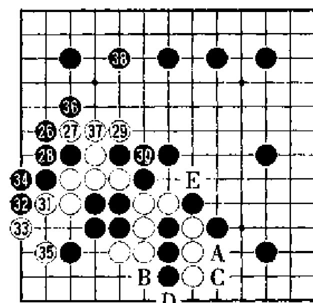

图五


图六

第三谱　(26—38)

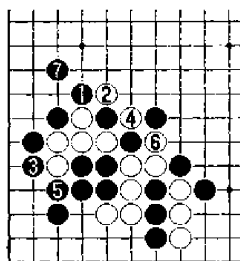
黑26虎补断点，对于初学者来说，能注意自身的缺陷而补强是一个巨大的进步，但黑尚有更好下法。

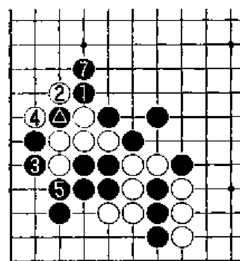
图七　黑1挡好手，尽管断点很多，难免要被杀死某些子，若能掌握弃取则是更大的进步。白2打，黑3、5两打，弃掉中腹的数子，黑7长后整条左边将为黑方控制。



第三谱 (26—38)

图八　白2如这里打，黑仍于3位打，白4提，黑5再打，白6粘后，黑7再长，白方一大队棋处境危险。


图七


图八 ⑥=▲

实战32、34一路扳、接的下法时机尚早，这种只有地域大小之争而没有生死、强弱之争的着法术语称为“收官”，这是一局棋最后争夺的内容。

黑36打后，再于38位折一补强上面也是不错的，至少不是紧贴敌子的无谓进攻。但此手能于A位挡下，经白B打、C挡，白D位提后，黑E长加强中腹数子的联络则更好。

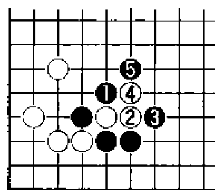
本局黑方在左下方的战斗中为什么屡屡被白围杀，其主要原因是下棋的目标单一——只想吃子，而吃子的方法单一——紧贴敌子，这是初学者的通病。

第十二课　吃子的可能性

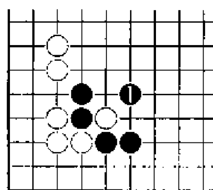
刚学围棋的人对于吃子是很感兴趣的，他们着子的全部目的都集中在围杀敌子上，其实，这是一个很错误的概念。首先，吃子并不是很容易做到的事。

图一　黑1打、3征，是否能征掉白子，还要看征子前进的路上是否有白子接应，术语称为"征子是否有利"。就是在兵力4∶1占优的情况也不一定能杀死敌子。

图二　黑1是我们已经学过的吃子手法枷，这是5∶1的兵力优势。



图一



图二

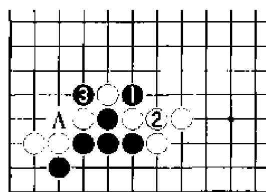
所以，能杀死敌子的一个条件是子力占有巨大的优势。

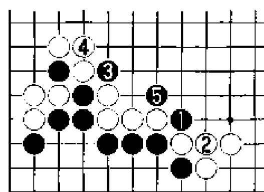
图三　黑1打，白2接，黑3双打就能捕杀敌子。

在这里，黑方并没有子力上的优势，之所以能杀死敌子是敌方的断点太多，白方有1位、3位和A位三个断点。

图四　黑1打，白2接，黑3再打，白4接，黑5闷打能擒杀白子，这一连串漂亮的"组合拳"之所以能够成功，还是因为白方的断点太多。

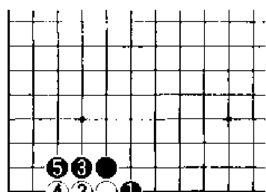
图五　黑1打，白2如逃，黑3再追打，白必死无疑。

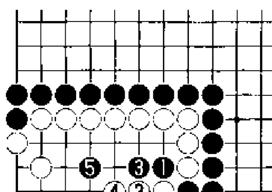

图三


图四

在这里,黑方并没有子力上巨大优势,白方也没有什么断点,黑能杀棋成功是因为白子在边线上,由于出路狭窄,而且白2逃出只能长出一口气,也没有眼位,所以很容易追杀。

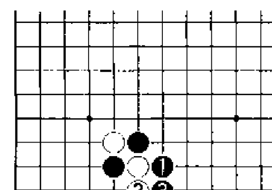
图六　黑1断打,白2长,黑3再打,白4再长,黑5枷仍能杀死白棋。

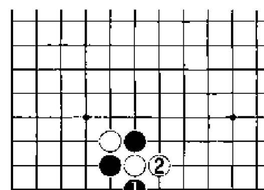

图五


图六

图七甲　黑1打的方向正确,将白子赶向边线,白2如逃,黑3即能形成闷打。

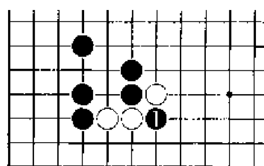
图七乙　黑1打的方向有误,自身占据边线,白2长后,黑反而处于困境。


图七甲

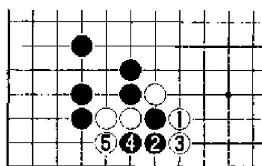

图七乙

图八甲　黑1切断白棋，挑起战端，白如何应战？

图八乙　白1打，方向正确，黑2长，白3挡的方向正确，将敌人赶向己方子力占优之处，以优势的兵力歼敌，黑4爬只是无为的挣扎，白5挡下，大获全胜。



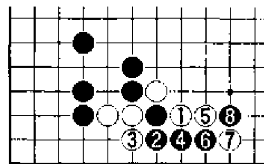
图八甲



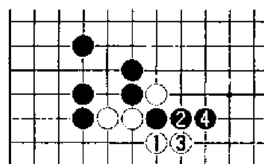
图八乙

图八丙　白1打，方向正确，但白3挡的方向错误，黑4爬后，白已无法捕杀黑棋。相反，左面的三个白子反被黑方擒获，白7如不顾自身的安危，强行挡住黑方的出路，黑8断，白溃不成军。这里黑8断能杀死白棋的原因是白断点多，而且子处于边线附近。

图八丁　白1打，方向错误，黑2长后出路宽广，白已无法封住黑棋的出路，而白棋三个子反处于低位，不得不为其生存而奋斗。



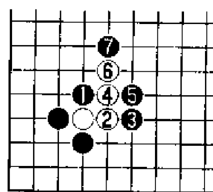
图八丙



图八丁

总之，杀死敌子并不是一件容易的事，只有己方在子力上占有明显的优势；敌方的断点多；敌方的子处在边线，出路狭窄才有可能。请牢记这三个条件。

图九　黑 1 打，白 2 长出，黑 3 顶住是在不符合上述条件下企图杀白，当白 6 长出后，黑 7 再顶更是荒唐，是在做根本无法做到的事，其结果只能是自己搬起石头砸自己的脚。

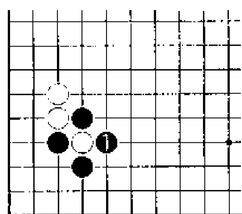


图九

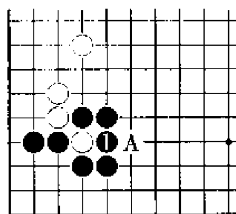
第十三课　提子的必要性

图一　黑1提白一个子是十分必要的，否则白于1位长出，白将在这里的战斗中占有子力的优势。

图二　黑1提就完全没有必要了，因为白子是无法逃脱的，白走1位企图逃，黑仍可于A位提白两个子。



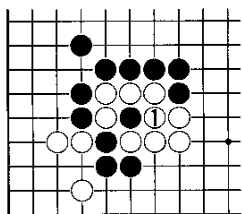
图一



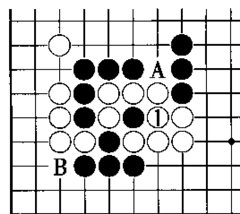
图二

图三　白1提黑一个子是必要的，否则黑将于1位提白四个子。

图四　白1提黑一个子是没有必要的，只有A位的气失去时，才有必要提黑一个子。此时白占B位夺角才是重要的着法。



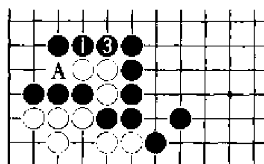
图三



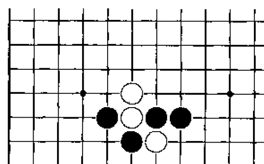
图四

图五　黑连走1、3两手，企图再走A位提白三个子，这些着法都是没有必要的，当白周围没有子救应时，白中间三个子是不能突围的，黑方只要注意防范就行，黑方应去占据其他重要之点。

图六甲　黑先应下在哪里？



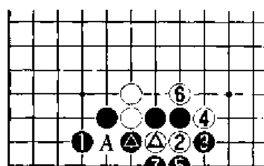
图五



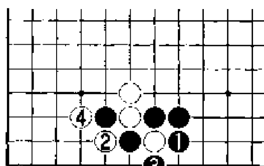
图六甲

图六乙　黑1虎，补掉A位的断点，避免▲子被杀是正确的，因白△是无法逃脱的，当白2长试图突围时，黑3扳将其封住，白4断后由于黑上面两个子和黑3之子同时受到威胁，黑5打才是有必要的自卫反击。白6试图杀黑时，黑7提子才是必要的。

图六丙　黑1打是急于提白的下法，白2断打，黑3提是不得不采取的自卫行动，白4征掉黑棋，黑方以一个活生生的棋子去和白方一个无法逃脱的子作交换，其损失是明摆着的。



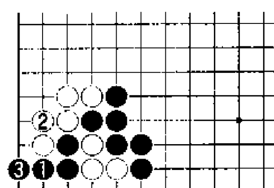
图六乙

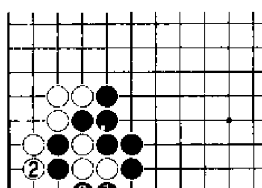


图六丙

图七甲　黑1拐，正确。白方如接，黑3立下，三个白子就自然死亡，黑方在下边增加了五目地域。

图七乙　黑1打是急于提子的行为，白2打，黑3被迫提白三个子，黑地少了五目而白地增加了两目以上。

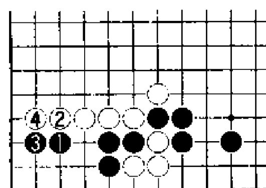

图七甲

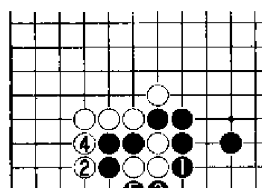

图七乙

图八甲　黑1跳入角中，白2挡，黑3长，白4再挡，黑已不费力气就夺得角地，吞掉了三个白子。

图八乙　黑1紧气，白2夹是好手，黑3只得紧气，黑5被迫提子，白顺手得了一个大角。

两图相比，不但是角地归谁所得，而且还相差一手棋。这是只想紧气提子这种初级杀棋方式造成的巨大损失。


图八甲

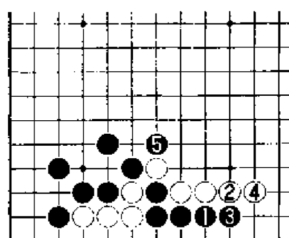

图八乙

图九甲　黑1爬，3再爬，待白4长后，黑5先手打吃后可以脱先，因为白方的四个子已不可能生还。

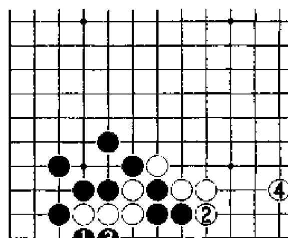
图九乙　黑1急于紧气，白2先手挡下后4折，不仅安定了，还取得一定的地域。

图十甲　黑1、3压是正确的，它将中间黑子的气延伸了，并将白中腹的三个子与边上分开，暂时避免了被迫提子的苦差。

图十乙　黑方脱先虽也能杀白，但白1挡住黑方的出路，并使白棋连成一片，而黑就必须走2位紧气。这两手棋的交换，白方明显得利。

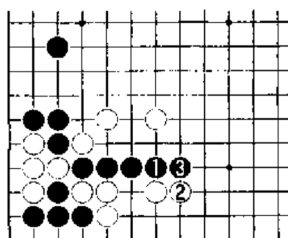


图九甲

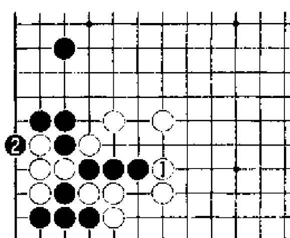


图九乙

我们必须再一次的强调，通过紧气而提只有在敌方即将逃脱，或是敌方要威胁己方子的情况才采取的行动，对于已经包围住的自身又无法做活的敌子要尽可能的避免紧气提子。



图十甲



图十乙

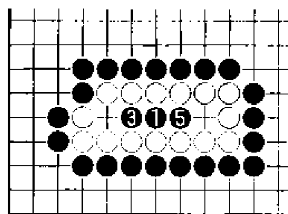
第十四课　死活(二)

本课讨论五个以上交叉点的大眼的死活状况。

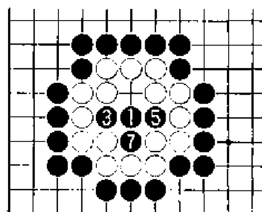
图一　白方拥有“直五的眼位”,黑1盲目杀棋是无用的,黑即使再走3位也无用,因白占5位即活,即使黑再走5位也无法杀棋,只是双活而已。

同样,“曲五”也是活棋。

图二　白棋拥有五个空点的大眼,其形状是以1位为中心聚集在一起,称为“聚五”,白占1位当然是活棋,黑占1位后白即死。如果要验证死活的话,黑可占3、5、7位。白提后形成“丁四”,黑再于1位点,故“聚五”也是后手活。



图一

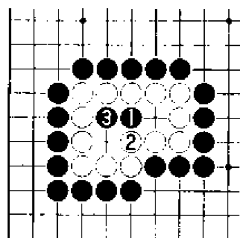


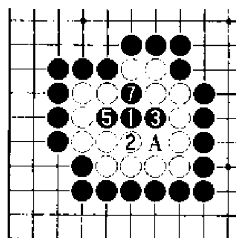
图二

图三　白方五个空交叉点的形状象把刀,故称为“刀五”,白占1位当然是活棋,但黑占1位,则白无法做出两个眼,白占2位企图再占3位做眼,黑3当仁不让,白死,故“刀五”也是后手活。

图四　白棋是拥有六个空交叉点的一个大眼,形状称为“聚六”。白占1位当然活,而黑占1位后,白走2位,黑3当然不让白占此位做眼,白无法做活,黑若要提白,可走5位和7位

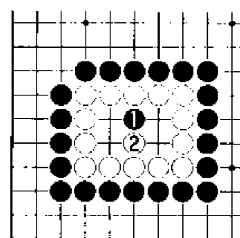
形成“丁四”，白死。千万注意，黑不能占A位，否则将形成双活。“聚六”仍是后手活。

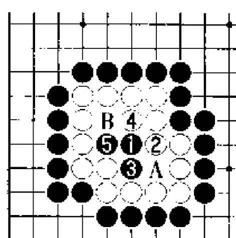

图三


图四

图五　这是方形的六个空点，称为“板六”，由于白占1位或2位能形成“曲五”而活，故白已具有活形。黑占1位时，白仍能从容的走2位(眼形要点)而活。

图六　这是“聚七”的形状，这也是七个空点的大眼唯一要讨论其死活的图形。因为方形和直形以及弯曲形的七个空点必然是活棋。黑1点在中心，白占2位，黑3阻止白方做眼，白占4位，黑5再度阻止白做眼后形成“双活”，不论黑再走A位或B位试图杀白，白提后均形成“曲四”而活，所以“聚七”是活棋，也就是说拥有七个以上空点的大眼都是活棋。


图五


图六

小结：

直三、曲三——后手活。

直四、曲四以及这类形状五个以上的都是活棋。

方形的四格是死棋，五格是后手活，六格以上是活棋。

圆形眼丁四、聚五、聚六是后手活，“聚七”双活。

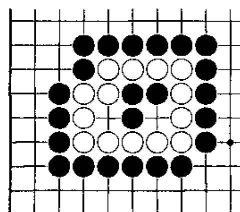
由此可见，眼位越大越容易活，因此缩小眼位和扩大眼位是死活之争中最常用的手段。在同样大小的眼位下长条形的容易活，而圆形眼和方形眼就要差一些。因而如何使己方的眼形变好（变成长条形的），又是死活之争的另一重大内容。

这里需要指出的是我们讨论的大眼都是完整的，没有断点的大眼，若有断点则需作进一步的讨论。

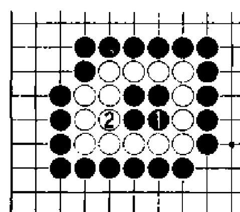
图七甲　若白方认为是双活，黑方应怎样验证白棋是死的？

图七乙　黑1团一手是正着，白2如提只是“方四”，白死。

黑1如于2位打，白1位提形成“曲四”，白活。

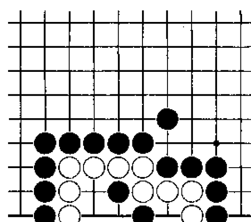


图七甲

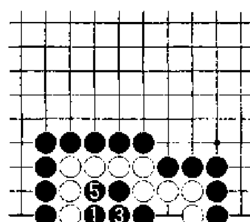


图七乙

图八甲　黑先如何杀白？

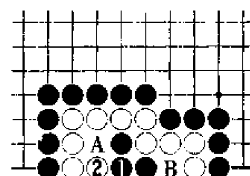


图八甲



图八乙

图八乙　黑1是杀白的要点，白已无法活，黑若要验证白是死棋的话可走3位粘，5位送吃，白提后是“刀五”，黑再于3位点，白死。



图八丙

图八丙　黑1如接，白2占到要点形成双活，黑不论于A位或B位送吃，白提后都构成“曲四”而活。

第十五课　布局知识(一)

在围地常识一课里我们已经学过：

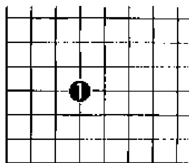
1. 金角、银边、草肚皮(中腹)。
2. 占边以三、四线为主，二、五路为辅。

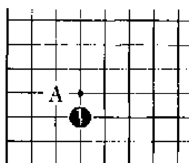
本课进一步来讨论占角方面的知识。

一、占角的形式

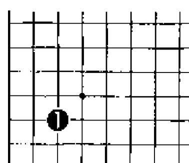
图一　黑1占四·四，也称星位。这是近代和古代用得最多的占角形式。它有一手占角，又兼顾边和中腹的特点，但被点三·三之后角地将会失去。

图二　黑1占三·四位，也称小目。当然A位也是小目，只是方向不同而已，由于位置较低，故对角的控制力较大。


图一



图二


图三

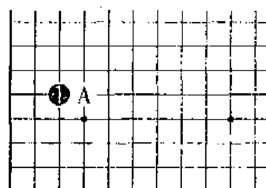
图三　黑1占三·三，一手棋能牢牢的控制角，但是它对外的影响较小。

图四　黑1占三·五，因是小目的外面故也称为目外，它对角的控制力较弱，而偏重向边上发展。

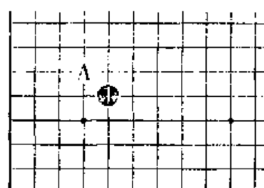
A位称高目，对角的控制更弱，着重向中腹发展。

图五　黑 1 占五·五，只是偶尔采用，由于离角太远，是否能称为占角也值得怀疑。

A 位称超高目，也是偶尔采用的方式。



图四

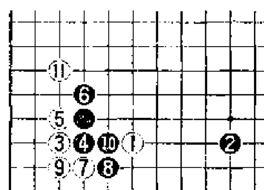


图五

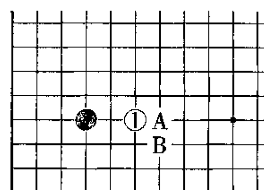
二、挂角

图六　对于星位的挂角以白 1 小飞挂最常用，其主要是 3 位点角，黑 4 挡，当白 7、9 扳接后，黑只能于 10 位接，白方得到角这是白 1 的作用。

图七　白 1 一间高挂，A 位二间高挂以及 B 位大飞挂也偶尔采用。



图六

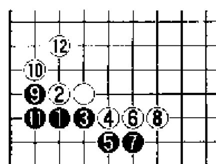


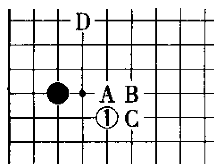
图七

图八　黑 1 直接点三·三夺角也常采用，以下至白 12 虎，白形成一股相当强的作战力量。而黑夺得完整的角地，从局部来说双方都可接受，但在棋局开始时，黑一般不愿这样下。

图九　对于小目占角的挂法以 1 位小飞挂最常见。因它最容易进角，另外 A 位一间高挂也常采用，而 B 位二间高挂和 C 位的大飞挂角也时而采用。

近来，由于中国流布局的盛行，白有 D 位的挂法。


图八

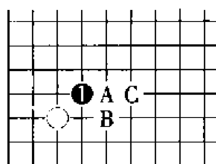


图九

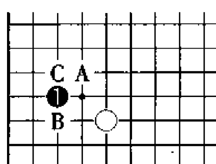
图十　由于三·三的位置较低,故黑1肩冲的下法很多,另外也有A位小飞挂,C位大飞挂和B位一间挂等等。

图十一　对于目外占角的挂法以1位小飞挂最常见,另外也有A位小飞高挂,B位进角以及C位的下法。

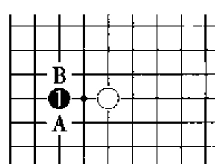
图十二　对于高目占角,以1位挂为多,另外也有A位占角,B位小飞挂等下法。



图十



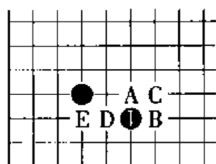
图十一



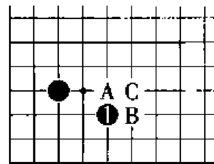
图十二

三、守角

图十三　星位占角后,为了加强角的控制可走1位小飞,另外A位单关守角,B位大飞守角,C位大跳守角也常运用,有时配合形势也可选择D位尖和E位守角。



图十三



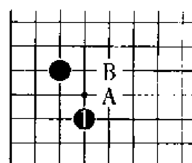
图十四

图十四　小目占角后可再占1位小飞守角,这对角地有很

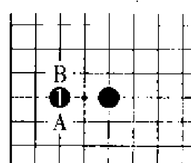
强的控制力，被称为“无忧角”。另外也可采用A位单关守角，B位大飞守角和C位大跳守角。

图十五　目外占角后以1位构成无忧角最常采用，另外A位小飞，B位单关也时而采用，但这两种护角形式仍留有被入侵的可能，主要是配合全局构想而采用。

图十六　高目的守角形式大都采用1位的单关守角，也有A位小飞守角和B位外小飞守角的下法。



图十五



图十六

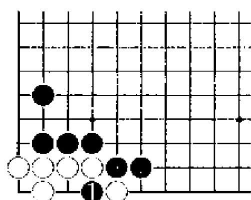
第十六课　死活(三)

破眼与做眼

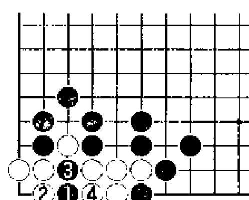
在死活问题中如何促成敌方做假眼以及确保己方做真眼是一项基本技术，只有牢固的掌握这些基本技术后才能对一块棋的死活状况作出比较正确的判断。

图一　黑1扑，使白右面的眼成为假眼，这是最基本的破眼方法和最常见的形状。请牢记。

图二　黑1点眼，击中要害。白2做眼，黑3扑、白4提后就构成上图的基本形，黑5再于3位扑，破眼成功，白死。



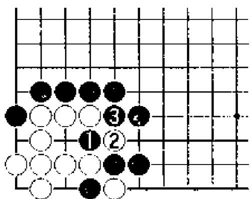
图一



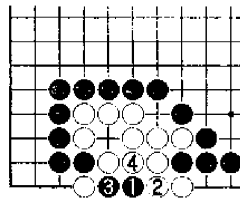
图二　❺＝❸

图三　黑1扳入，白2断打后，黑3断，又一次构成以扑破眼的基本图。

图四　黑1点入，白2接右面，黑3扑，白4提，黑5再扑，白死。



图三

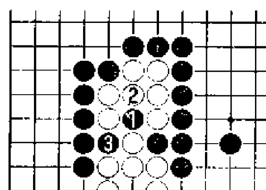


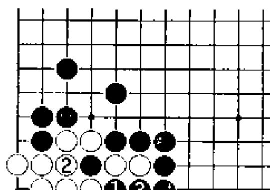
图四　❺＝❸

图五　黑1先扑入，迫使白2提，黑3再打，白方的眼被破。

黑1如于3位挤，白1位接就做成真眼。

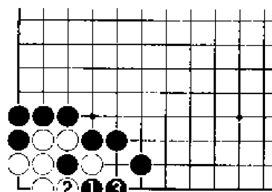
图六　黑1扑是好手，白不能于3位提，白2提后黑3接回，白眼被破。

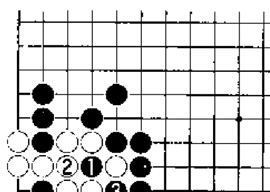

图五


图六

图七　黑1底线打是破眼的好手，白2提，黑3退回，白死。

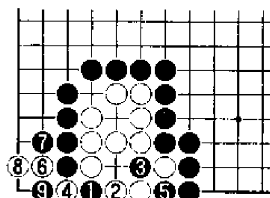
图八　黑1扑，白不能于3位接，否则黑将于2位提白四个子，故白2提黑一个子，黑3打，破眼成功。


图七


图八

这是以扑破眼的又一个基本形。

图九　黑1扳，缩小眼位，白2挡，黑3扑，白在下边已不可能做成真眼。于是白4位提，黑5提，白6扳入角中企图做眼，但黑9扑使白做眼的希望毁灭。


图九

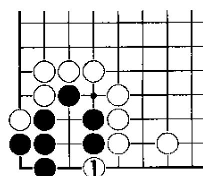
了解了各种基本的破眼手法后，

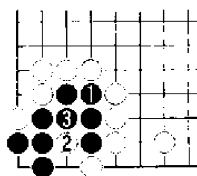
我们在做眼的过程中就要提高警惕，以防被敌方破成假眼。

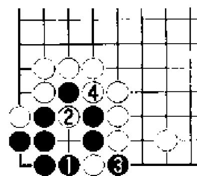
图十甲　白1扳，黑如何做成两眼而活？

图十乙　黑1是好手，白2打阻止黑做眼，黑3接后，白一个子接不归，黑活。

图十丙　黑1挡是很容易犯的错误，白2扑，黑方的眼被破，黑死。

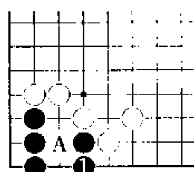

图十甲


图十乙

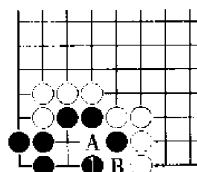

图十丙

图十一　黑1立是确保一眼的好手，此手如于A位接，则白1位扳，黑死。

图十二　黑1虎，确保右面做成一个真眼，白不论A位扑或B位打都无法破眼。



图十一



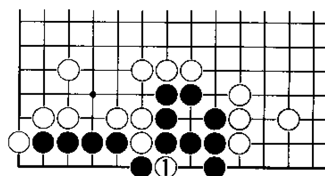
图十二

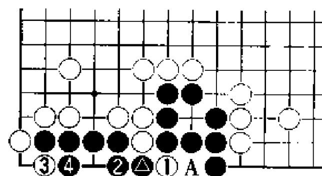
黑1如于A位接则是错着，白1位跳入，黑由于气紧不能于B位阻止白1之子连回，黑死。

图十三甲　白1扑是破眼的常用手段，黑应怎样对待？

图十三乙　黑2接是正着，它首先确保▲子的安全，同时又能保证左面能做一个真眼。

黑2如于A位提则大错，白再于2位扑，左面的眼也被破掉，黑死。


图十三甲



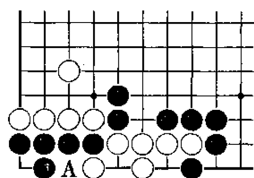
图十三乙

第十七课　对杀的常识(二)

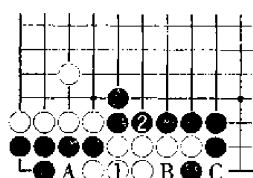
有眼杀无眼

图一甲　左下角发生对杀,黑方有眼,白方没有眼,这是一个不平等的对杀,其关键是白方一定要紧到A位这口公气后才能把黑棋提掉,而黑方只要能设法阻止白方紧A位这口气即可,而不必自己去紧A位这口气,这也就是说A位的公气已经成为有眼方外气,这就是有眼方占据有利地位的关键。

图一乙　白1粘,企图占A位紧气,黑2紧外气,白已不能再占A位,当然,黑也不能占A位,但黑可从容地经C位、B位紧气提白,故这样的对杀白方必败,俗称有"眼杀无眼"。



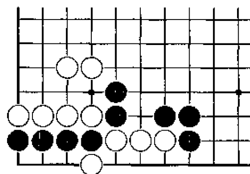
图一甲

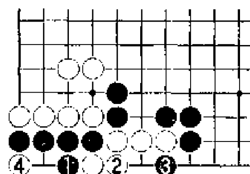


图一乙

图二甲　黑先,对杀结果如何?

图二乙　黑1打,白2接,黑3扳既紧气又阻止白方做眼,造成有眼对无眼的对杀,但由于没有公气,黑方并无优势,白4紧气,黑失败。

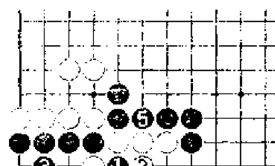

图二甲

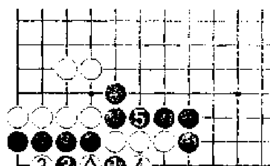


图二乙

图二丙，黑 1 扑是破眼的手段，白 2 如提，黑 3 做眼并留出 A 位的公气是取胜的关键。

图二丁，黑 1 扑，白 2 占据要点，黑 3 提后虽能形成有眼与无眼的对杀，但因为没有了公气，黑棋的有利因素也降至最低，以下至白 6 提劫，形成劫争。

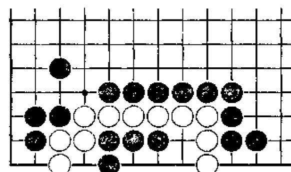

图二丙 ④＝❶

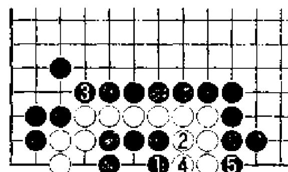

图二丁 ⑥＝△

所以，有眼与无眼之间的对杀，公气的有无以及多少是双方争夺的关键。

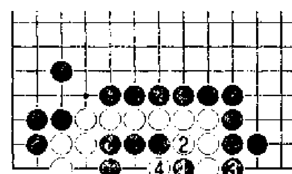
图三甲 黑先应怎样下？

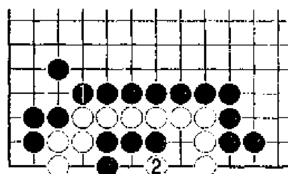
图三乙 黑 1 做眼，并留出三口公气是致胜的关键，白 2 紧气是无用的挣扎，至黑 5 紧气，有眼杀无眼。


图三甲


图三乙

图三丙 黑 1 做眼又紧白一口气是初学者常下的棋，实质上紧掉的恰恰是黑方自己的气，白 2 打后，黑已无法抵抗。

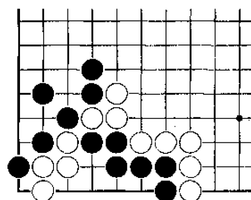

图三丙


图三丁

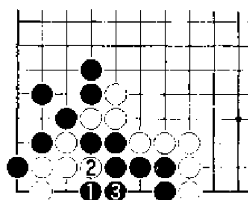
图三丁　黑1只知紧气，白2阻止黑方做眼就形成双活。

图四甲　黑先如何杀白？

图四乙　黑1尖，白2挤，黑3做眼，构成有眼杀无眼。



图四甲

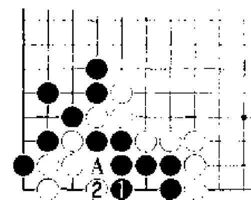


图四乙

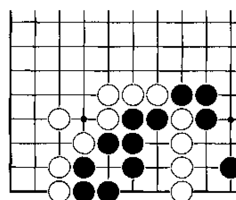
图四丙　黑1做眼，白2尖也做成一个眼，由于白棋有两口外气，黑反被白所杀。

黑1如于A位紧气，白2位扳，黑仍不行。

图五甲　黑先，怎样下才能取得胜利？



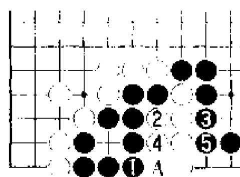
图四丙



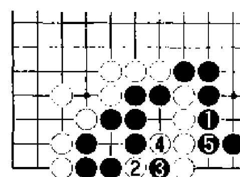
图五甲

图五乙　黑1接是冷静的好手，白2、4紧气，黑5紧完外气，白无法紧A位的气，形成典型的有眼杀无眼。

图五丙　黑1紧外气是无谋之着，白2扑，迫使黑3提，从



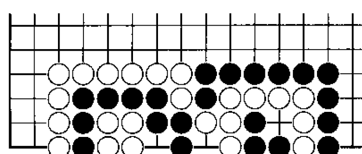
图五乙



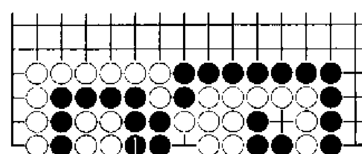
图五丙　⑥＝②

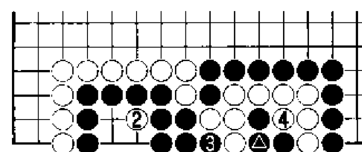
而造成减少一口公气的结果，白 4 打，黑 5 只得紧气，白 6 提劫，黑失败。

图六甲　黑、白双方都没有两个眼，中间有一口公气，这是双活吗？


图六甲

图六乙　答案是白棋已死，若要验证的话，黑 1 先提，接着看图六丙，白 2 紧气，黑 3 能紧公气，白 4 提黑三个子，黑 5 点眼后白已无法抵抗。


图六乙

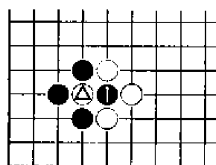

图六丙　❺＝◭

这里，黑方的眼比白方的眼大，故不会双活，这与有眼杀无眼的情况相似，称大眼杀小眼，也就是说大眼与小眼之间的对杀，公气也归大眼方所有。需要指出的是，所谓大眼必须是四个空格以上的眼。

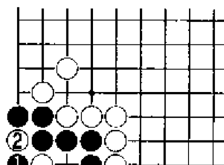
第十八课　劫的知识(一)

图一　黑1提◬白一子,术语称为提劫。白要于◬位提回需要间隔一个回合后才可以。这种劫争的现象和规则前面已经介绍过,本课主要介绍如何使用"劫争"这一手段。

图二　黑角看来很危险,但黑1扑入后能构成劫争之状态,白2提劫后这里角的死活取决于这个劫争哪一方获胜。



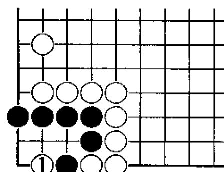
图一



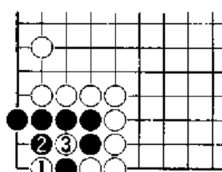
图二

图三甲　黑角的眼位是"刀五"。白先理应是死棋,但白1打认为黑已无法活,果真是这样吗?

图三乙　对于白1的打,黑2做劫是抓住唯一的机会,白3被迫提劫,黑角的死活状态是"劫活"。即黑要劫胜才能活,这是白方不知"劫"为何物所造成的,白1于2位点,黑就没有任何



图三甲

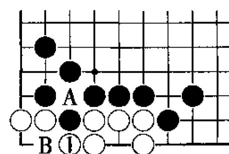


图三乙

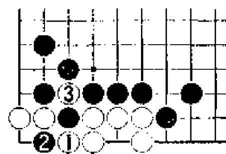
机会。

图四甲　白1打一手，待黑A位粘后，白B位做眼能活，黑能破坏白方的如意算盘吗？

图四乙　黑2扑，这是白意外之着，白3只能提劫，这块白棋就成为劫活。



图四甲

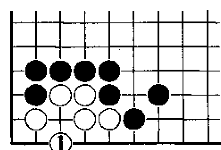

图四乙

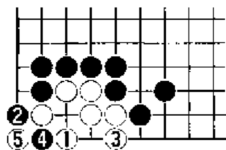
白1如于2位做眼就能干干净净的活，因为白选占2位后1位仍归白方所有，黑方无法立即抢夺，故白先占1位是抢敌方无法抢夺之点，而2位这个必须抢到的要点却给了黑方以机会。

图五甲　白1稳键的做活，以为这更保险，但黑有机会，应怎样下？

图五乙　黑2扳角是要点，白3只得做眼，黑4扑入，白5只得提劫，白角成为劫活。

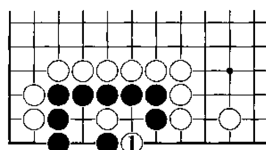
白1如于2位立扩大眼位即无任何问题，黑如于1位点，白4位做活。

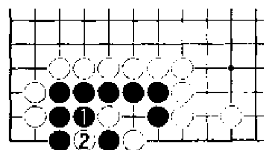

图五甲


图五乙

图六甲　白1打后，黑还有机会活吗？

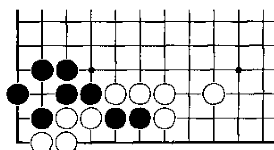
图六乙　黑1做劫是唯一的下法，白2提劫活，黑若想活必须取得劫争的胜利。

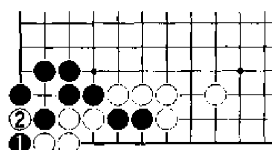

图六甲


图六乙

图七甲　下面的四个白子与两个黑子对杀，黑紧气似乎有些困难，但仍有办法，请好好想想？

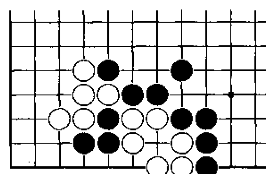
图七乙　黑1扑，白2提劫，这里对杀的胜负取决于这个劫争的胜负。

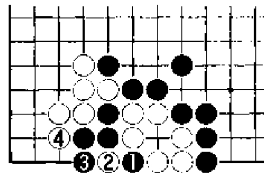

图七甲


图七乙

图八甲　下边三个黑子与右面的白子对杀，这里必须指出的是白方有眼，黑方无眼，这是不利的对杀，黑方必须避免形成有眼杀无眼。

图八乙　黑1扑是正着，白2只得提，黑3打，5提劫，这是劫争，作为无眼的一方消灭了白方有眼的有利因素当然是成功的。

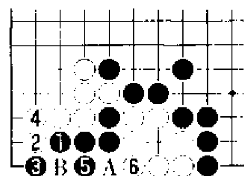

图八甲


图八乙　❺=❶

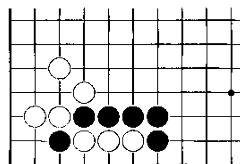
黑1先于3位立，白4位紧气，黑再于1位扑入也是劫争，但这是白先提劫，黑稍不利。

图八丙　黑1爬是无用的挣扎，只会造成不利的结果白2

扳下，黑 3 扳、5 立企图抛劫，白 6 阻止黑于此抛劫，黑对杀失败。黑 5 子 A 位立，白 B 位扑，黑仍死。



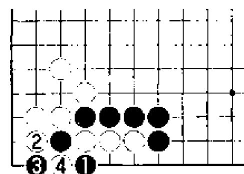
图八丙


图九甲

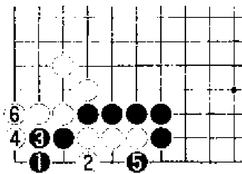
图九甲　下边一个黑子与三个白子对杀，黑少一气是不利的，黑必须想办法去争取杀白。

图九乙　黑 1 扳是正着，白 2 打，黑 3 反扳，利用盘端而形成劫争。

图九丙　黑 1 尖是错着，白 2 立争到要点，以下黑只是无用的挣扎，白 6 接，黑被净杀。



图九乙



图九丙

白 2 如于 3 位打，黑再次争到 2 位扳，这是双方各错一次后再度形成正确的结果。

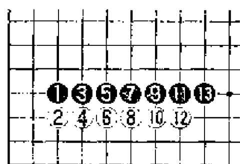
总之，劫在死活、对杀问题中是很有用的手段，在不利的情况下尽可能设法用劫的手段寻求取胜的机会。

第十九课　典型错误二则

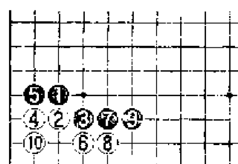
一、排队现象

图一　黑 1 占小目，白 2 占三·三夺角，黑 3 很客气的长，以后双方一路排队，似乎也符合围地的原则，一方占三路，一方占四路，但是这里的错着不少。

图二　白 2 占三·三是很少见的下法，黑 3 扳，将白子封在狭小的范围内是正着，白 4 如长，黑 5 挡下，白 6 只得在二路上扳，以下至白 10 补活，其处境比上图差得多。这是黑 3 扳的功劳。



图一

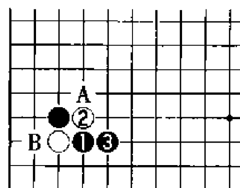


图二

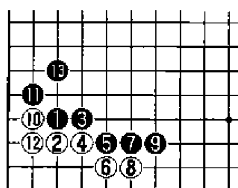
图三　黑 1 扳，白 2 断是无理之着，黑 3 长是正着，以后 A 位征和 B 位打必可消灭白子而重复通连。

图四　黑 5 再扳，白方占角的空间扩大不少，已经不会很局促的谋活，以下至黑 13 虎，白棋的情况比图二要好得多，成为双方标准的分割。

图五　黑 5 再长，白 6 跳企图抢先一步出头是正确的思考方法，但黑 7 冲，白 8 必挡，出现 A、B 两个断点是否会出问题是必须考虑的。

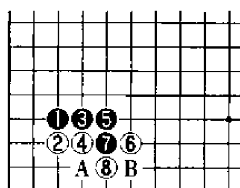


图三

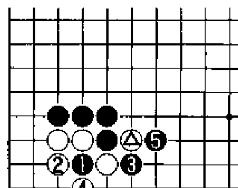


图四

图六　黑1断是好手，白2打，黑3断打，5征，白方出头的希望破灭，白如于3位接，则黑2位打，角被黑方夺回，故白△位跳的下法不行。



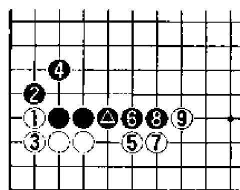
图五



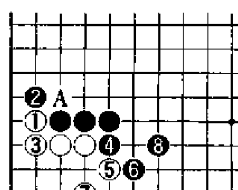
图六

图七　当黑▲位长后，白1扳、3接，黑若4位虎补断点，白5得以跳出，以下至黑8压，白9终于抢先一步抬起头来，这白方不坏的结果，但是这仅是白方一厢情愿的构图。

图八　白1扳、3接后，由于A位的断点黑可暂时不补，抢先于4位挡下，白不得不仓促求活，白棋的处境更糟。



图七

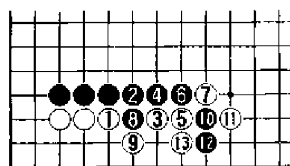


图八

图九　白1再长，黑2若再长，白3可跳出，黑4、6再压，白7可抬起头来，黑8冲，10断的作用是企图封住白方的出头，

但白 11 打、13 紧贴，黑 10、12 两个子处理困难。

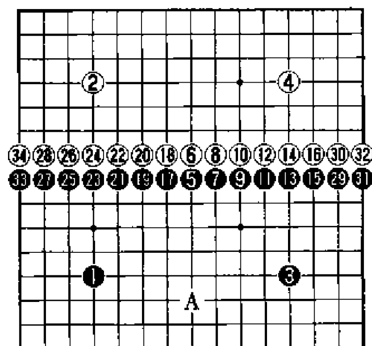
总之，双方排队的现象是不正常的，先下的一方总要设法改变这种现象，在下围地的一方则要设法抬起头来围取更多的地域，而在上面压的一方则要设法扳住对方的头，迫使敌方向下爬行。最后还要说一点的是双方排队，若是三路对四路的话，排的越多，三路的一方吃亏越大，即使四路对五路的排队，如从头到底的排十五个子以上，那么水平稍高的棋手更愿意选择占五路的那一方。



图九

二、双方互围，互不侵犯

以 15×15 的小棋盘为例：



图十

黑 1 至白 4 双方各占两个角，黑 5 占中央天元，白 6 碰撞黑子，一路排队，双方下至 34 挡一局棋宣告结束，这里有三个问题需要讲一下。

1. 双方排队的现象上面已经讨论过，这就不再重复。

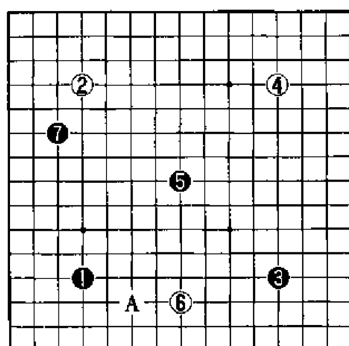
2. 胜负问题

下棋始终围绕胜负这一主题，这样的排队很明显黑方的地域比白方大，所以这是白方甘愿认输的下法，白方明知这样互围要输就必须及早改变这一格局，尽早的进入黑方的阵地中，若能在黑方的阵地中活一块棋那么就可能改变双方占地的大小，甚至立即改变胜负，这种入侵应越早越好。即使黑方宣布棋局结束，白还应于A位投入黑阵一搏胜负。

3．战斗问题

这一局棋，双方没有打一抢就结束了，这对提高棋艺是毫无好处的，只是浪费时间而已，只有通过战斗，互相包围和突围，在复杂的矛盾中寻找解决问题的关键，才能提高战斗力，提高思考问题的能力，才能发挥围棋——智慧的体操所带来的好处。

图十一　黑5占中央天元，白6立即进入黑方庞大而空虚的阵地之中，这是肯定没有危险的，白6也可于A位挂。黑7左上挂角又企图在左边围大的地域，白是在上边围还是再度进入左边的黑阵都要白方作出正确的判断。一局棋只有战斗四起，矛盾复杂，下棋的兴趣也就才越高，只要双方都有不安定的棋，那么任何一方都不必惧怕！千万不要双方都求太平，下成没有任何火药味的棋。



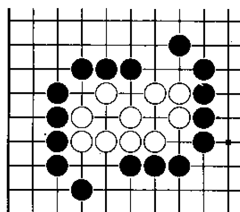
图十一

第二十课　杀敌的关键

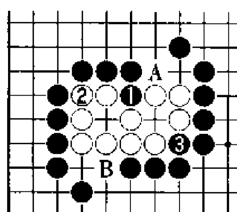
初学者往往记住了第一课所学的提子规则——气尽提子，接着又学了杀敌的种种方法，双打、征、闷打等更加深了通过紧气能杀敌的印象，并把气尽提子作为唯一的杀敌方法运用在实战中，于是，盲目的碰撞敌子，没有必要的紧气提子等等错误就一再出现在棋局中。必须指出，通过紧气提子只是杀敌的一种方法，甚至可以说是一种极端的方法，而用得更多的是包围住敌子并使其做不出两个眼而死。因此，封住出路和破眼才是杀敌的主要方式。

图一甲　白棋已经被黑方围住，现在死活的关键在于黑是否能不让白方做出两个真眼。

图一乙　黑1是破眼的要点，白2做眼，黑3能将右面的眼破成假眼，白2如占3位保住右面的眼，则黑于2位打，白同样死，这里，白尚有A、B等四口气，但它不能挽救白棋的生命，只是暂时还能留在棋盘上，不会被黑方立即提取而已。



图一甲

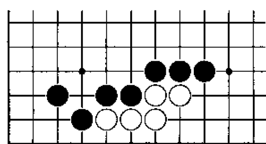


图一乙

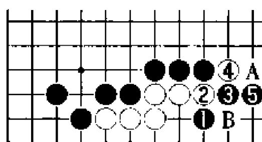
图二甲　黑先怎样下才能置白于死地？

图二乙　黑1跳下是封住出路以及夺白眼位的两用好手，

白2冲，黑3必挡，此时黑有4位和B位两个断点，黑必须注意到自身的弱点，白4断是引诱黑A位打，白B位断打后能做活，黑5退不为所动，此时黑只要包围圈不出问题，白下边的子就无法活。



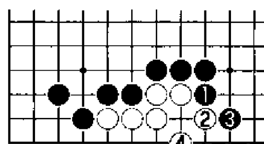
图二甲



图二乙

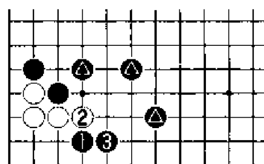
图二丙　黑1挡下是常见之着，白2扳，黑3再挡，白4能从容做活。

图三甲　黑1潜入二路，是夺白眼位的好手，白2冲，黑3退，使外面三个△子都参加包围，白既无法冲出包围，又做不出两个眼，整个角地归黑所有。

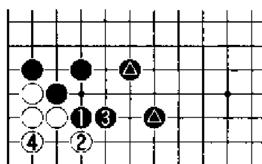


图二丙

图三乙　黑1扳，常用的封锁下法，但它没有充分发挥外面两个△子的作用，白2扳就拥有足够的眼位。



图三甲

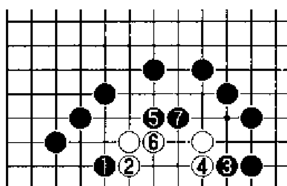


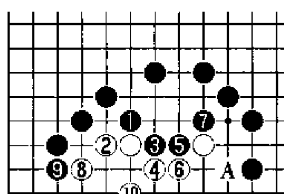
图三乙

图四甲　黑1小飞，白2挡，黑3稳健的并一手，白4再挡，黑5再度缩小白方的眼位，黑7稳健的长，白就无法活。(注：这并不是最佳的杀法，这里仅仅告诉读者杀敌只要做到包围和缩小眼位使敌方无法做出两个眼就行，至于最精确、最严

密的下法将会在以后的教材中再加讨论。)

图四乙　黑1压、3扳、5顶都在帮助白方建立眼位,黑7更是荒唐,在白根本无法突围之处再派兵防守,白8尖扩大了眼位,黑9挡,白10使根本无法活的棋做活了,这不得不感谢黑方的帮助,黑7如于8位尖或A位并,白仍不能活。

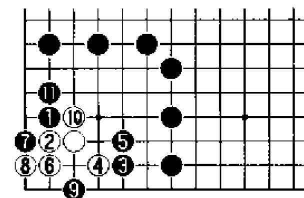

图四甲

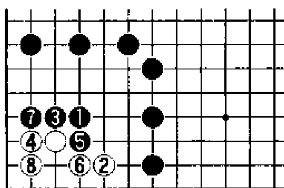


图四乙

图五甲　黑1尽可能缩小白角上的眼位,白2挡,黑3再度缩小白角上的眼位,白4即使尖顶,角上也只有做出一只眼的地方,黑5长,白已不可能在中腹再做眼,白6、8只是无用的挣扎。

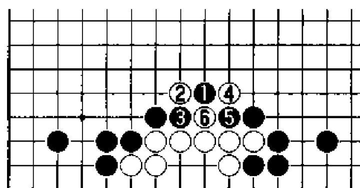
图五乙　黑1占星位,不知为何?白2小飞,扩大边、角的眼位,以下至白8曲,角上已做活。


图五甲


图五乙

黑1如于3位碰,也是不得要领的下法,白7位扳,角上的眼位得以扩大。

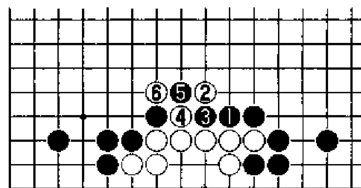
图六甲　白下边的棋自身已无法做两个眼而活,黑只要能将其出路封住即可杀死。



图六甲

黑1飞封是好手，白2、4竭力挣扎，但至黑7长出，黑只要应对得当，白无法突围。

图六乙　黑1压紧白棋，试图封住白棋的出路是效率低下的办法，白2跳是好手，黑3如冲断，白6双打能突围而出。



图六乙

将敌方围住并破坏敌方做出两个眼是杀棋的常用手段，破眼、缩小眼位和封住出路的本领越大，杀死敌方的可能性也就随之增大。通过本课的学习，我们杀敌的方式应从盲目的紧气提高一个层次。

第二十一课　棋的强、弱标志

要战斗就必须分清棋的强、弱，只有这样才能作出正确的部署。那么棋的强弱又如何区分呢？

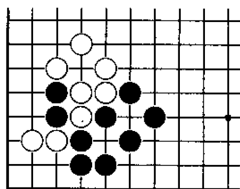
我们知道吃到棋的三大因素：子力优势；敌方断点多；敌方的子处在边角，出路狭窄。

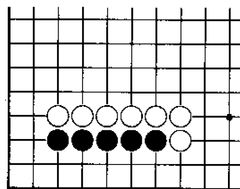
我们又学到吃棋的主要方法是包围，不让敌方做出两个眼。

因此，我们应也该知道眼位是否充分，眼形的好坏，出路是否宽广，连络是否牢靠都是影响一块棋强弱的重要因素。

图一　不论是黑棋，还是白棋都可以说是非常强大，因为它们的三大指标(眼形和眼位、出路、连络)都是优秀的。

图二　黑角已有足够的眼位，故是活棋。外围的白棋因其连络牢靠，出路宽广，也是一块相当强大的棋。

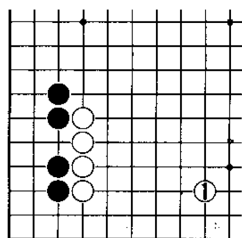

图一

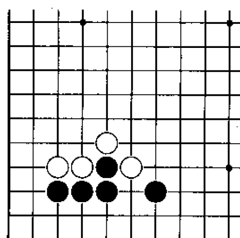

图二

图三　白棋出路与上图相比要狭窄得多，但因其连络尚牢靠，故不是一队弱子，当然也算不上是一支强大的队伍。白 1 折四，围占一些地以供做眼，术语称为根据地，是加强自身的重要着法。

图四　这里的白棋没有眼位，出路看来还算宽，但因有两

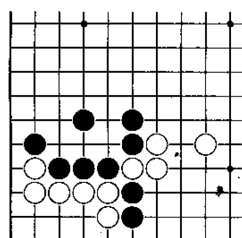
个断点，即连络不牢，故是一队相当弱的棋，必须立即给以补强。

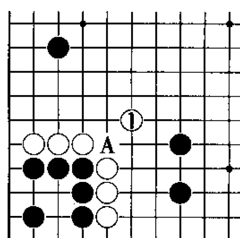

图三


图四

图五　这里黑白双方各有两队棋。白角已有足够的眼位，应视为活棋。中腹的四个白子没有眼位，但其出路较广，可向上、向右以及向右上方向发展，故还不是一块很弱的棋。左边的黑棋虽不能算是活棋，但它眼形很好，出路也很宽，故是一块很强的棋。下边的黑子眼位很小，出路也很窄，是一块很弱的棋，必须立即得到照顾。

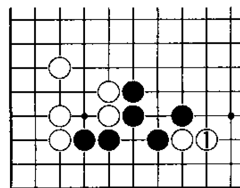
图六　黑角的眼形极好，肯定是活棋。而外面的白棋没有明显的眼位，而且还有断点，故白1补断是增强自身的重要着法。有此一着，七个白子连成一片，其出路和眼位都能共享，成为一块比较强的棋。若黑抢先于A位断，则白被分成两处，它们之间非但不能共享出路、眼位等资源，尚要为生存而相互争夺


图五



图六

出路，立即成为两队非常弱小的棋。

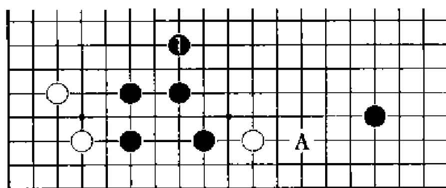


图七

图七　下边的黑棋虽不能算作活棋，但它的眼位、出路和连络状况都不错，是离活棋仅一步之遥的强棋。白1逃出一子，企图以两个子的力量与强大的黑棋对抗，是以卵击石的具体表现。

作为黑方也不贪走1位去补强己方已经足够强大的棋，因为黑方需要做的事情很多，在1位下子是浪费自己的火力。

图八　黑1向中腹关是拓宽己方出路的下法。但这四个黑子不仅拥有相当大的眼位，还有宽广的出路，黑1的单关就没有意义了。此时A位大飞才是削弱敌子的好点。



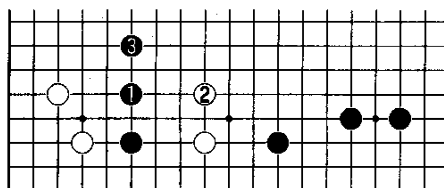
图八

图九　下边黑、白双方各有一个弱子，于是，黑1关，拓宽己方的出路，白2黑3也只有拓宽弱子的出路以增强自身才有出路。

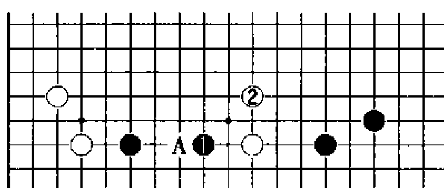
图十　下边黑、白双方各有一个弱子，黑1折二抢占根据地，同时又剥夺白占A位围取根据地的权利，这就是布局的要点，攻防的要点。白2只得以拓宽出路来增强自身。

总之，棋盘上的各组棋子除了不怕任何攻击的活棋和无法挽救的死子外，更多的是不死不活的棋，而初学者把这些棋都看作可以杀死的对象，这是错误的想法。要提高水平就一定要把这些不死不活的棋按其强弱的程度分若干层次，水平越高就

越是层次分明，随后才能分清轻重缓急去安排战斗。作为初学者首先要知道强化己方弱子和削弱敌方弱子都是有意义的下法。



图九



图十

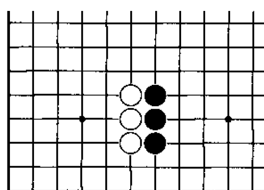
第二十二课　接触战的常识
——连与开裂

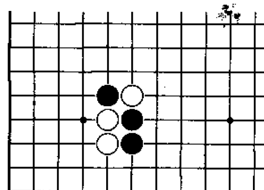
着法的目的可分为两类。一是围地和破坏敌方围地；二是有关吃子的战斗。其直接和极端的情况是吃子和逃命。而常见的，间接的手段则是强化自身，削弱敌方，只有在条件成熟时会发生歼灭的情况。

连络与切断则是强化自身，削弱敌方最常见的手段。

图一　黑、白双方各三个子相互接触，它们自身连成一片，这样的局部接触是正常的，也可以说是和平的对峙状态。

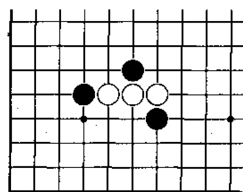
图二　是黑、白双方各三个子的接触，这是相互切断的状态，这也是一种正常的，双方都能接受的战斗状态。

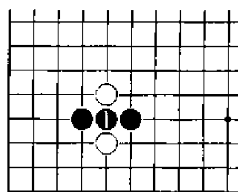

图一


图二

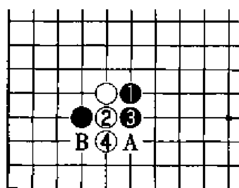
图三　这是白方三个子连成一体，黑方三个子处于分裂之状的接触，由于黑方兵力分散，双方的强弱相差极大，已经不是同一级别的对峙，黑方应该避免走成这种被穿透而裂开之状。

图四　黑1连使白形成两个子被穿透，这是黑强白弱之对抗。反之，白先于1位连则情况正好相反。一手棋使双方强弱的对比产生如此大的变化可以说是少见的。因而，1位是双方必争之点。


图三


图四

图五　黑1碰是错着，因为白只要简单地于2位长就能穿透黑棋，使黑方处于不利的状态，黑子再夹紧，白4长仍是夺取优势的要着。



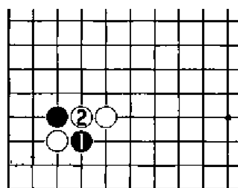
图五

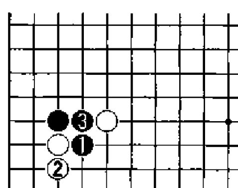
白2如于3位扳，则黑2位断就形成相互切断之常态。

白4如于A位或B位扳，则黑4位断又形成均势之状。

图六甲　黑1扳后，白2断是必然的一手，也只有这样走才能形成相互切断的战斗状态。由于白方在此投入的兵力稍多，故这里的作战白方稍占优势。

图六乙　白2立下是惧怕角上之子被围，但被黑3接，立即形成黑子连接，白子被割裂之状，这是白方不能接受的。

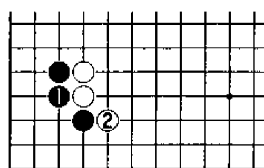

图六甲


图六乙

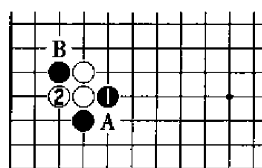
图七甲　黑1挡是唯一正确的应手，白2扳下，这是双方均势的状态。

图七乙　黑1扳是错着，这是在企图紧气杀敌的思想指导

下的着法，是极端错误的，被白2拐下，形成白方连络，黑几乎成了四分五裂之状。



图七甲



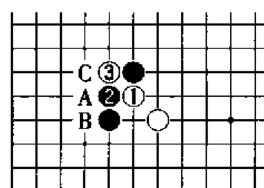
图七乙

同样，黑1在A位或B位长也不行(比1位扳稍好)，因白2拐下仍是黑被割裂之状。

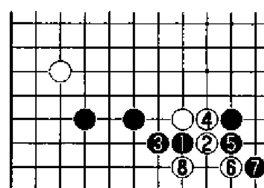
图八　白1冲，黑2挡是正常的应手，白3断后形成了均势的战斗之状态，这是双方都能接受的状态。战斗的结果如何则要看双方战斗能力的高低了。

黑2也可考虑于3位退，白2位再冲，黑必须于A位挡上，若被白再占到A位黑方即被割裂，但黑A挡上后产生B、C两个断点，不如2位立即挡上好。

图九　黑1托是初学者常用的手段，白2扳，黑3退出，似乎增加了地域，但白4接，已经形成黑方被割裂之状，黑5紧夹更使自己凑成被割裂之恶型。白6扳，8虎，黑极为不利。



图八

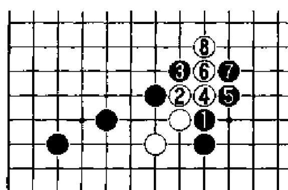


图九

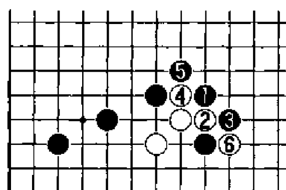
图十甲　黑1紧贴白子，企图再占2位即能杀死白子，但白2长出后已经造成穿透之形，黑3、5、7都是企图连走二手后将白包围住，实际上黑方都是在做不可能做到的事，白8长出

后，黑方形成夹道欢送之形势，极为不利。

图十乙　黑1枷，强行封头，企图杀死白子，未免操之过急。白2、4冲，黑3、5挡是必然的。否则又将形成割裂之状，白6断，黑自身难保，根本无暇攻击白棋。

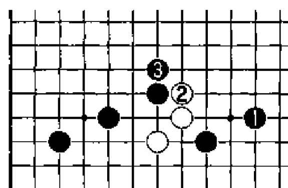


图十甲



图十乙

图十丙　黑1小飞围地，同时又威胁白子，这也是正确的攻击方针。白2长，黑3也长，这对黑方围占左边的地域是有利的。而白方三个子仍处于危急状态。



图十丙

第二十三课　实战分析

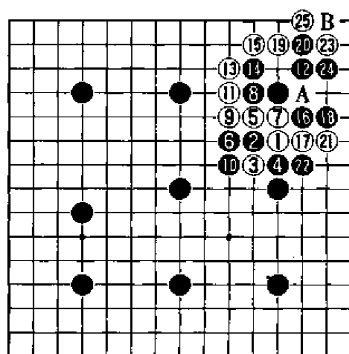
（15×15 让九子）

在 15×15 路的小棋盘上授九子，作为黑方来说比 13×13 路上放九个子要上一个台阶。但仍然是属于初级阶段。如能达到标准棋盘 19×19 路上授九个子能争胜负时可以说已经进入中级水平了。

第一谱　1—25

黑 2 压仍未能脱离以压、紧气来攻击、吃棋的错误，由于对压的用法尚未作比较系统的讲述，这样的错误仍会经常犯。黑应于 11 位单关为好。

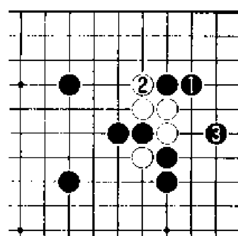
黑 8 紧贴白子并不是好的下法。其原因请从第 20、22 课。杀敌的关键以及连与开裂中去找。黑 8 应下在 A 位，以后的变化见：

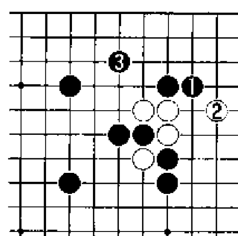


第一谱　1—25

图一　黑 1 立，守住角地，白 2 挡下，黑 3 小飞能使边、角通连。这不仅避免开裂之恶果，也使己方的棋取得安定。

图二　黑 1 立，白 2 跳下，阻止黑角与右边的连络，黑 3 小飞能使上边的子取得连络并围成边、角的地域。

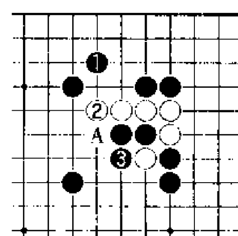

图一


图二

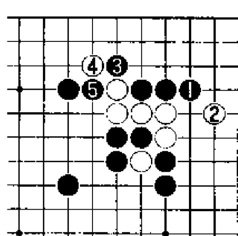
实战黑 10 打吃住白子也是不差的一手，但如图三中黑 1 小飞使上边得到确定的连络并围取更为重要。白 2 仍得长，否则黑于 A 位长就能围住白棋，黑 3 仍有时间去打吃。

实战黑 12 注意到己方危险而占角求活已有一定的作战意识，但此着于 A 位立更好。

图四　黑 1 立，白 2 跳下阻止黑角与右边取得连络，黑 3 可扳，白 4 扳下强行分断，黑 5 也切断，黑充分可下。



图三


图四

黑 18 应于 19 位做眼，确保黑角成为活棋，今被白 19 先手冲，黑 20 挡，白 21 挡下后黑角处境危险。

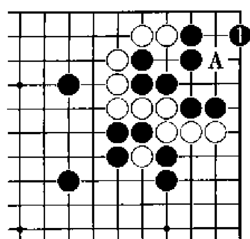
黑 22 紧贴白子挡下意义不大，应注意角上的死活，图五，黑 1 补，使角上的眼形成为弯曲之状，这是不易杀死的活棋。另外 A 位补也可以确保角上成为活棋，但哪一着是最佳补法则不是入门教材所要讨论的问题了。

因此要求刚经短期训练的小棋手很好的掌握有关死活知识的技巧是不现实的。但对于已受敌方包围的棋则必须对它的死活状况仔细观察以作出是否要补一手的决断。

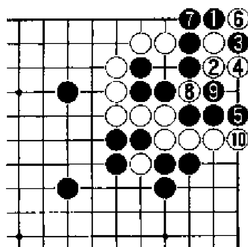
黑 24 大错，应于 B 位扳，以下的变化见：

图六、黑 1 扳，白 2 长，黑 3 再扳后，总能形成劫争，这里的变化很多，有关这方面的死活知识将在以后逐渐深入讨论。

白 25 渡过后，黑角无条件的死去，损失极大。



图五



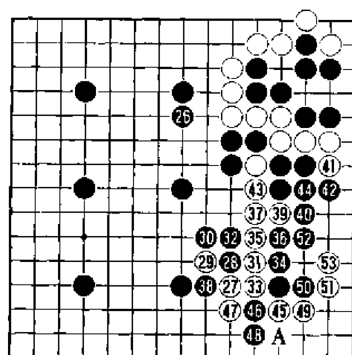
图六

第二谱 26—53

黑 28 至 38 这七手棋全是紧贴着白子行棋，这是初级水平学员的典型错误，但由于黑方人多势众，白大队人马仍处于困境。

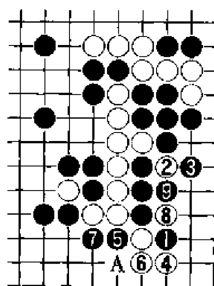
黑 42 大恶手，对于白 41 冲，黑应不加理采的于 45 位立补强自身，白中腹的一个块棋几乎没有生还的可能。盲目的跟随白棋，盲目的紧贴白棋这种典型错误必须加以纠正。

黑 46 断是大恶手，因它根本无法达到切断白子的目的，只能是白白送死。

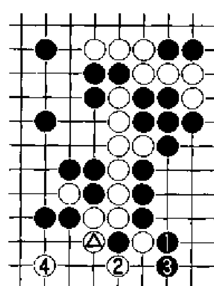


第二谱 26—53

图七　黑 1 扳是有关双方根据地的要点，白 2 如断，黑 3 打，白 4 连扳，黑 5 断打 7 连回。中腹的白子全死，白 8 断打只能在角上活一小块。白 2 如于 A 位补断，黑 4 位立下仍是有关双方根据地的要点，整块白棋处境危急。



图七



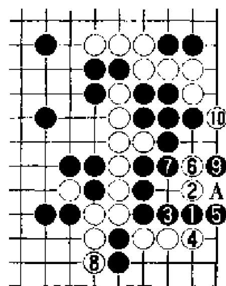
图八

黑 48 长，致命的错着。再一次去做无法做到的事，即黑 48 长是想逃出黑 46 之子，实际上白只要 A 位挡下，黑两个子仍是死子，黑 48 应于 49 位反打，以下的变化见：

图八　黑 1 打、3 长都是有关双方根据地的要点。由于白

方多了一个◬子，以及提到一个黑子处境大为改观，白4小飞看到了生机。

白49占到要点，黑右下整块棋已处困境，以下至白53长，黑棋一个眼也没有，其中黑50挡是恶手，若于53位跳，白51位尖，黑仍无法活，看来黑于51位跳应是最强的抵抗。



图九

图九　黑1跳，白2搭是好手，黑3只得接，白4夹，黑5立，白6先手并后再于8位补是重要的一手。黑9跳，白10扳，黑仍是死棋，黑9如于10位立，白A位贴下也能致白于死地。由于黑方采用着着紧贴白棋的低效下法，不懂得加强己方的连络也是一种远距离包围敌子的多功能下法，只是靠人多势众才能在战斗中维持一段时期，最后仍避免不了失败的命运。

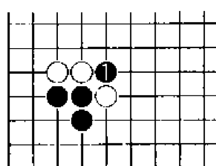
建议：复习和加深理解杀敌的关键并不是气，而是眼和出路。另外，要避免造成己方被透穿、被割裂之状。

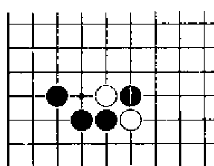
第二十四课　切　断

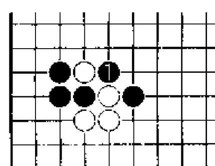
图一　黑1将白棋分成两个部分，术语称为断，断是削弱敌方，甚至是杀死敌子的先期手段，是着法的重要目标之一。对于白棋来说，1位是白方连络上的缺陷，术语称为断点，可以说断点是双方作战的目标，棋家有“棋从断处生”之说法。

图二　黑1断，白已无法两全，黑方在此有着巨大的优势。

图三　黑1断可以说是必须的一手，这就形成互相切断的战斗格局，此处若被白争得，黑难免吃亏。

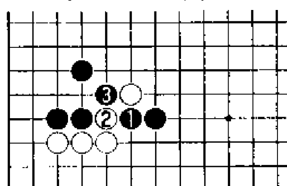

图一

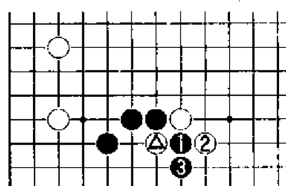

图二


图三

图四　黑1冲，白2也冲，切断黑方的连接，黑3也断，双方在此爆发战争，这都是正常的下法。

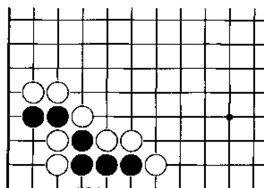
图五　黑1断，白◬子处在边线，出路很窄，又在黑方重兵包围之下，理应弃掉，白2打是正确的判断下所采取的措施，黑


图四


图五

断下白◬子后基本上成为活棋。

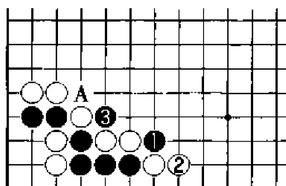
图六甲　黑方的六个子被分断成两处，而且都遭到围攻，处境危急，但白方有三个断点，这是黑方突围的希望所在，黑应怎样下？


图六甲

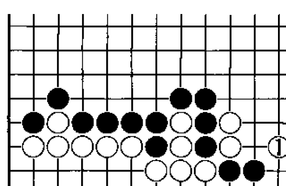
图六乙　黑1单断，白若于2位长，先救边上最危急之子，则黑3双打，突围而出，白损失惨重。

黑1也可先于3位打，白A位接后，黑再于1位断打。

图七甲　白1跳，企图压迫、围攻黑边上的两个子，黑怎么办？

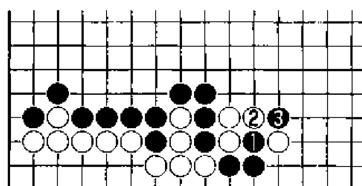


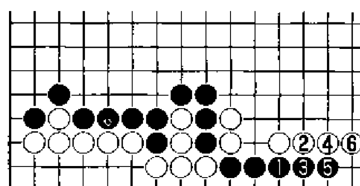
图六乙


图七甲

图七乙　黑1冲，白2挡，黑3断使白难以兼顾，这是及时而有力的反击。

图七丙　黑1爬，失去反击的机会，白2长，以后黑只得继续爬二路，苦苦求活，委屈至极，白棋将形成一股强大的作战力量。

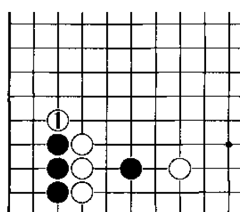

图七乙

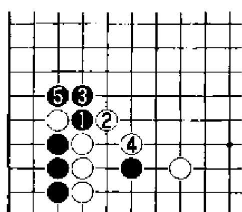

图七丙

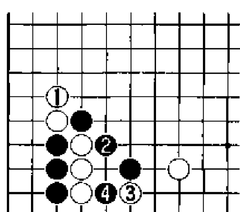
图八甲　白1板，企图封住黑棋，黑应怎样下？

图八乙　黑1断是强有力的反击，白2打，4虎，保住了下边，但黑5打，黑不仅角地增加，而且成了出路很广的活棋，将成为友军的坚强后盾。

图八丙　白1长出，试图顽抗，黑2板是正着，白3如托，黑4挖是重要的一着，给白以致命的一击，白遭受重创。


图八甲

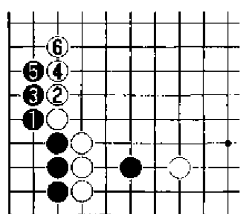

图八乙

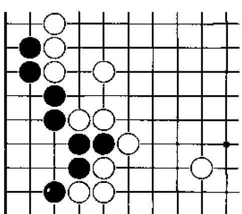

图八丙

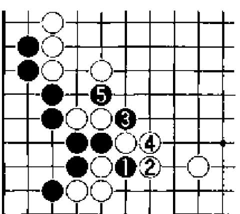
图八丁　黑1板，只想谋活，黑这一软弱的下法不得不委屈的连爬三个二路子谋活，这使白棋成为一队出路宽广、连络相当牢固的强大队伍。

图九甲　黑自身有三个断点，而白方也有断点，黑应怎样下？

图九乙　黑1断，白2如打，黑3断打、5闷打，白损失不小。

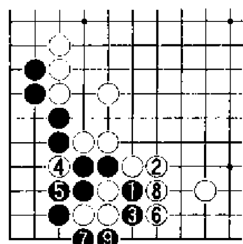

图八丁

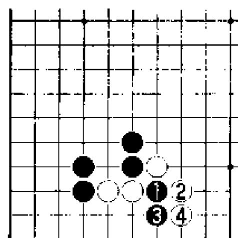

图九甲


图九乙

图九丙　白2退，保住中腹，黑3挡下能吃到三个子，白4断打是好次序。以下至黑9能吃到三个白子。

图十　黑 1 断，挑起战争，白 2 打、4 挡，黑切断之子被擒，损失不小。


图九丙


图十

切断能起到吃子、削弱敌方以及其他作用，但随之而来的是一场战争，必须有很好的计算能力和决断力，如不加细算的贸然切断对方，很可能带来不小的损失。总之，切断敌方是行棋的一大目的，掌握好切断的时机以及更多的切断方法，则是继续提高所必须学习的课题。

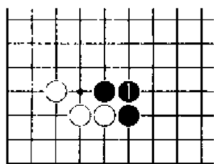
第二十五课　补　断

断点是缺陷。补断是强化自身的着法，尤其是一旦此处被断立即就要出问题时更要及时的补掉。

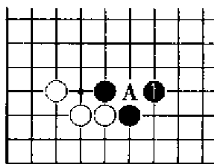
图一　黑1接是常见的，此处若被白断掉，白将在此建立优势的地位。

图二　黑1虎也是常用的补断方法。至于采用虎补好还是A位接好就不能随意下定论，必须看周围的形势来决定。

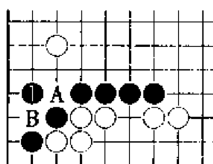
图三　黑1虎是很好的补法，它同时补断A、B两个断点，另外，这块棋的眼形也较好（眼形的好坏是一块棋强弱的重要因素）。



图一



图二



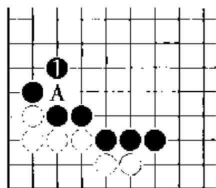
图三

图四　黑1虎补断也是正着，这样的补法也是考虑到眼形好坏和充分发挥子的效率。如于A位接则眼形和棋形很差，不可考虑！

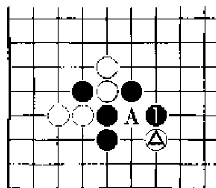
图五　黑1虎，不仅补掉A位的断，另外对白◬子也有一定的压力，自身的出路也较坚挺、通畅。

图六　黑棋的三个子在连络上有缺陷，需要补断，黑1双是最佳选择，白2进角，不仅实利很大，而且是有关双方根据地

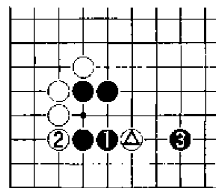
的要着。黑3拆也得以安根，白△子在兵力对比悬殊之处是不宜立即出动的。



图四



图五

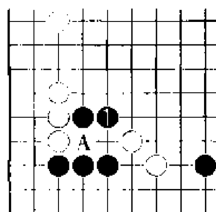


图六

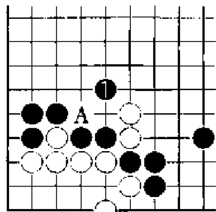
图七　黑1双，不仅补掉被切断的缺陷，而且使自身在中腹的出路更畅，同时也增添黑方在中腹的作战兵力。

黑1如于A位接只是达到补断的基本目标，但黑A位之子对中腹的影响很小，实际上也就削弱黑方在中腹投入的兵力。

图八　黑1补A位的断点是正确的，其原理与上图相同，即在补断的同时兼顾棋形，使己方的子尽可能的一子多用，这是着法最基本的意义。

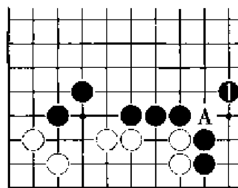


图七



图八

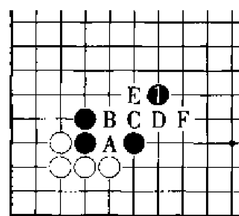
图九　黑1飞补A位的断点也是很好的下法，它除了满足补断的基本要求外，其自身还能向中腹和下边发挥作用。



图九

图十　黑1小飞补是很好的手法，白如于A位冲，黑B挡，白C断，黑D位打可征掉白切断之子，即使黑征子不利

也无妨，当白C位断时，黑可E位打，白D位长，黑F位打，弃掉一个子。



图十

本讲的要求是：

1. 知道补断是增强自身的着法。

2. 在断点较多之处，应该首先考虑补断，即使只有一个断点，也要考虑一下是否要立即补掉。

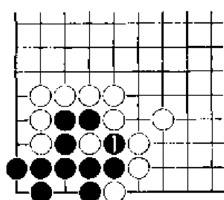
3. 补断的方法有接、虎、双虎、双、飞、跳等手法。在选择补法时，首先要考虑这样补断是否牢靠（这是最基本的要求），另外要兼顾补断这一手棋的自身作用，如眼位、眼形以及出路、棋形等因素。应该说这是一个努力的方向，关于这一选择的问题我们以后还会深入的讲解。

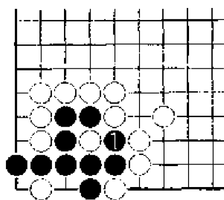
第二十六课　要子与废子

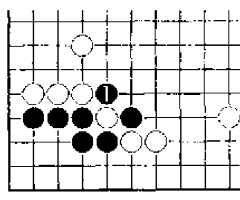
图一　黑1提白一个子，这对双方的强弱，死活都没有产生什么影响,所以,这一提的价值是两目。

图二　黑1提白一个子后，原来角上的死棋变成活棋，若白先于1位接，则黑角是死棋，所以白这一个子关系到黑角的死活,它的价值接近三十目。

图三　黑1提白一个子后，被封的黑角出了头，两边的白子也不同程度的变弱,若白先于1位接,则黑角被封。外围几乎是白方的天下,因此黑1提白一个子其价值也是不小的。


图一


图二


图三

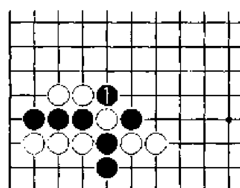
图四　黑1提白一个子后，黑棋全部通连，白棋则四分五裂,若白先于1位接,黑棋全是死子,这一个子关系到双方的死活,其价值是巨大的,而且难以估量。即使算它值100目也不过分。

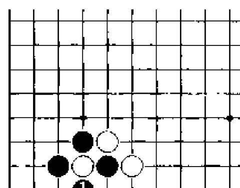
所以，一个子所起的作用有巨大的差别，如果它的死活对周围棋的死活、强弱产生影响,就是比较重要的子,影响越大也就越为重要。术语称为棋筋或要子。如若该子的死活对周围棋的死活、强弱不产生任何影响,或者影响极小,那么这样的子就

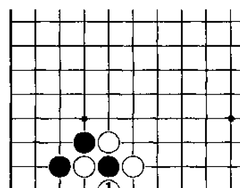
称为废子。

图五甲　黑1提白一个子是重要的一手，这里的力量对比黑大大的强于白。

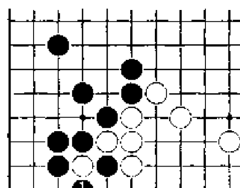
图五乙　白1先提则情况正好相反，因为提一个子要相差两个眼和两个断点，这对双方的强弱将产生巨大的影响。

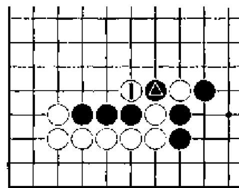

图四


图五甲


图五乙

图六　黑1提白一子就是不重要的着法。因对双方的强弱并无影响，黑原来就是活棋，白棋虽不能说肯定是活棋，但从眼位和出路以及连络状况来看应是非常强大的棋。故提这样的子只是对地域产生一些影响，只是一步不小的官子。


图六

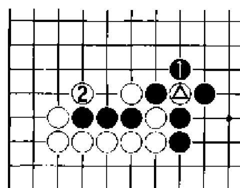

图七甲

图七甲　白1断打后，黑▲子受到直接的威胁，左面的三个黑子也很危险，黑应如何处理？

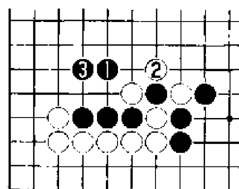
图七乙　黑1提白△子是正确的，放弃的三个子其作用与白△的作用相差甚远。

图七丙　黑1跳，逃出三个子是错误的选择。白2提黑一子后就发现黑逃出的三个子只是废子（并没有切断白棋，对白棋的死活也没有丝毫影响）。而且黑右面的三个子也受影响，变

成非常弱小的子。



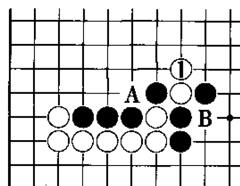
图七乙



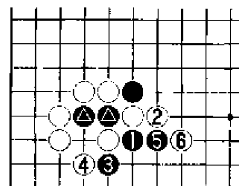
图七丙

图七丁　白A位断打是错着，应于1位逃出要子才是正确的下法。黑棋左面有A位的断点，右面有B位的断点，都是一些很弱的子，这里的作战白必然取得主动。

图八　黑1断打，挑起战争，但由于两个黑◬子已经被擒，故黑1并未起到切断的作用，只是走了一着废棋。以后又为该废子的生存作拼搏，这是极大的错误。



图七丁



图八

由于黑两个◬子已经被擒，这里黑、白双方的力量对比相差极大，故在此就无战事。黑方在此不是死子就是废子，在此再落子已不会影响白棋，白方在此着子也只是追杀废子。

本课的要求是分清要子和废子。废子应该放弃掉，不要留恋它，也不要去追杀废子，更不要下出废子。

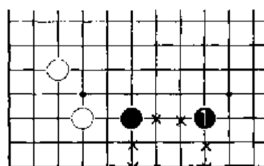
第二十七课　布局知识(二)

拆边的常识

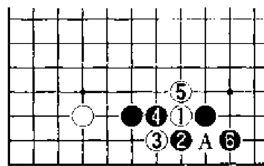
前面我们粗略的介绍了占角、守角、挂角的各种方式。本课我们来讨论边地占领方法。

图一　黑1拆二是最常用的围边地的方法。这两个子在周围没有敌子的情况是不会被敌方切断的，并能基本上控制×位内的空地以供做眼之用。因而拆二的阵地就可算作一支小分队，有一定的独立作战能力。

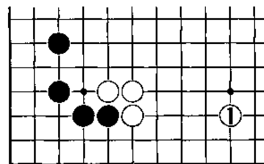
图二　白1碰，企图分离拆二的队伍，黑2下面扳以求连络，白3连扳，强行分断是无理的下法，黑4断打是必然的一手，白5长出，黑6虎补A位的断点是保持己方的子连成一体的重要之着。白方分断黑棋的目的无法达到。



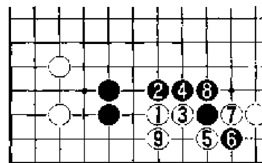
图一



图二



图三

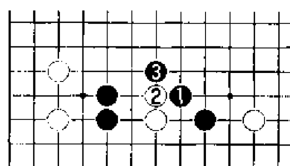


图四甲

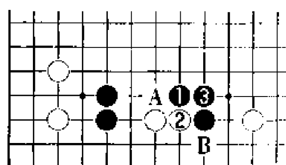
图三　白棋三路和四路各有一子并立，术语称为立二。这两个子向右的影响和控制能力当然比一个子强，故白1能拆三，围取更大的地域。

图四甲　对于黑立二拆三的阵地，白1攻入，黑应怎样对付入侵之敌呢？

黑1压是初学者常采用的方法，似乎是给来犯的敌人当头一棒，但实际上它没有合理的利用己方的防守能力，即左面两个子和右面一个子几乎要担承同样的任务。白3当然向黑方防守能力稍弱的地方寻求突围的机会。黑4再挡住上面的缺口，白5二路扳即能与右面的白子取得连络，黑6扳，强行阻渡。白7断打后9虎，黑方的阵地被破坏。



图四乙



图四丙

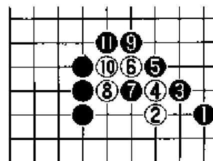
图四乙　黑1尖将敌子赶向己方较强之处是正确的，白2冲，黑3封住出路。以后黑只要不下错着，白方两个子将被歼灭。

图四丙　黑1尖，白2顶是颇有迷惑性之着。黑3接是好手，白两个入侵之子难以逃脱。黑3如于A位压就成为图四甲的形状。白B位扳即逃脱，黑3如于B位阻止白方连络，白A位冲，黑无法挡住。

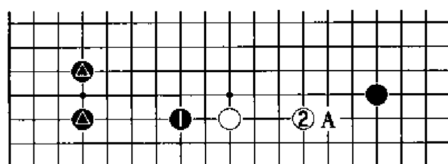
图五　黑方左面三个子并立，称为立三。它对两边的控制力更大，故可拆四。白2如入侵，黑3尖，方向正确，白4冲，黑5当然扳住，白6扳，黑7先断一手，白8打，黑9再封打就能消灭

入侵之敌。

一子拆二、立二拆三、立三拆四是围地的合理结构，是充分发挥棋子能力的经验总结，但这也不是一成不变的定律在边上围地,还要根据周围的条件作出相应的变通。

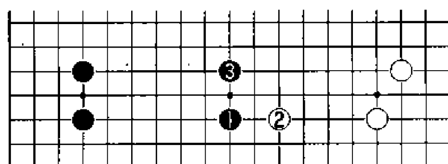

图五

图六　黑1拆三是很好的点，左边两个◭子向右发展的能力与立二相当。

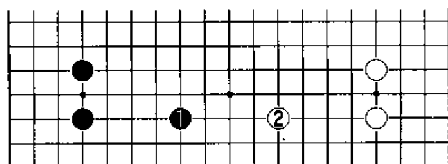


图六

图七甲　黑1不拘泥于立二拆三的原则,占星下之位是好点,这称为大场。白2如拆三,黑3关起,围地的规模比白棋大得多。

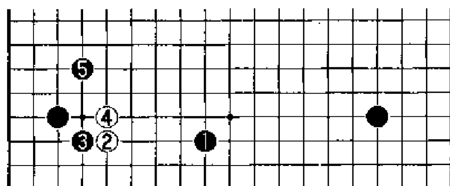

图七甲

图七乙　黑1拆三，白2也拆三，黑方先行并无有利之处。

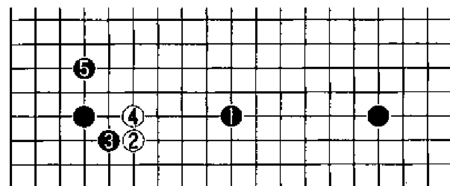

图七乙

图八　黑1占中间构成中国流布局，组成一个庞大的阵

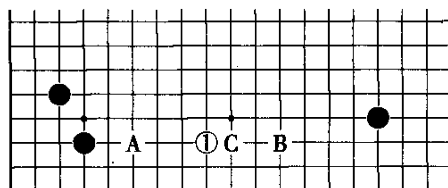
地。这并不是说下边的地全归黑方所有，而是迫使白入侵下边的阵地。如白2小飞挂角，黑3尖顶夺角，白4立，黑5小飞围地，白立二折三的好点早已被黑1所占。白难以找到安全舒适的入侵点。


图八

图九　黑1占边上的星位构成三连星，迫使白棋入侵下边，如白2小飞挂角，经黑3尖顶，白4立起，黑5跳，白不能舒舒服服的立二折三。


图九

图十　白1投入黑方的阵地之中。因两边都有折二围地的余地，就有一定的安全感，这种入侵的方法称为分投。白1也可选择C点分投。



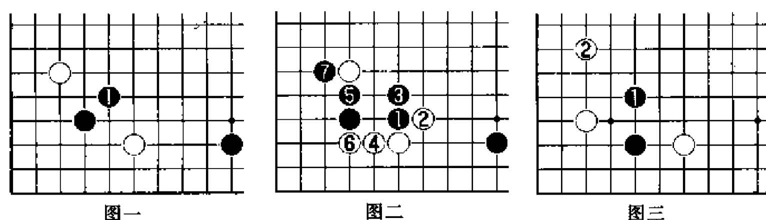
图十

第二十八课　出头与封头

图一　黑 1 尖向中腹，术语称为出头，它是相对白先占 1 位将己方的出路封住而言的。出头的意义不仅是避免被封住，更有隔离白方两个子，然后进行攻击的意思。

图二　黑 1 压也是出头之着，白 2 扳，黑 3 长出，继续保持出头通畅，白 4 长，黑 5 双是补断，同时又是出头之重要着法。黑方将白上、下完全隔开。

图三　黑 1 向中腹关是出头之着，白 2 拆二不仅是围取地域，更有出头的作用，是非常重要的一着。



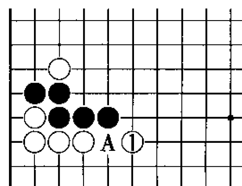
图一　图二　图三

图四　白 1 跳也是出头之着，否则黑将于 A 位挡下封头，白 1 出头后，这队棋已有足够的眼位可供做活，因此白 1 之子就可作为接应友军的基地。

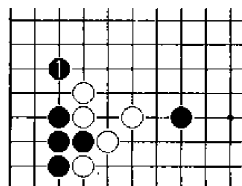
图五甲　黑 1 跳出是重要的一手，由于该队棋已构成活形，故黑 1 之子也可接应友军。

图五乙　黑 1 打是贪吃的行为，白 2 打是封头之着，黑 3 提，白 4 挡下封住黑棋，使这队黑方的活棋与外界几乎失去联系，实际上也是将这队黑棋驱逐出战场，使它不再参加以后的

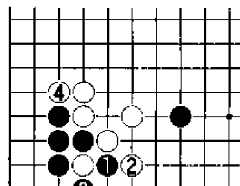
战斗，这就是封头的一大作用。另外，白由于占到4位，白棋的出路更为宽广，这队白棋也就得到强化。



图四



图五甲

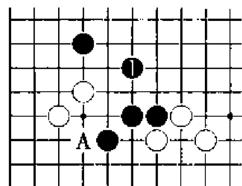


图五乙

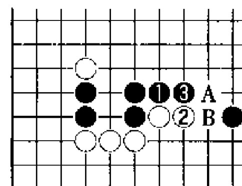
图六　黑1跳，将白方的出路封住，这就是封头之着。白必须立即走A位尖顶取地求活。

图七　黑1、3压是封头之着，这是非常重要的着法，白如于A位扳，黑必然于B位将白方的头断下，继续贯彻封头的原意。

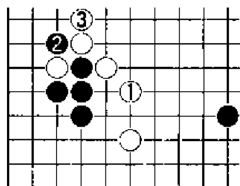
图八　白1尖也是封头之着，黑2断打，白3长继续白方封住黑棋的意图。



图六



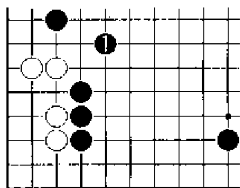
图七

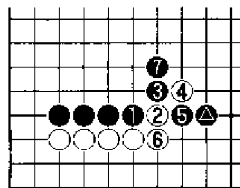


图八

图九　黑1飞起封住白棋的出路，并使下边成为很有规模的模样。这是很有价值的一手棋。

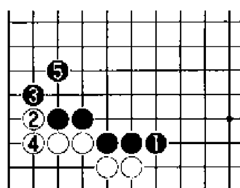
图十　黑1压，白2扳，黑3继续压，死死的将白通向中腹的路封住，使白4再度扳出，黑5断打是必然的一手，此处若被白方接上，黑不仅前期的努力全都白费，而且还使黑🔺子几乎失去作用，白6接上后，双方为了出头与封头之争在此处挑起一场战斗。

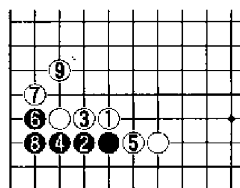

图九


图十

图十一　黑1长可说是必然的一手，白2扳，黑3也必须挡上，白4接，黑5补断，黑在外围形成一支出路宽广，眼形很好，连络也相当牢靠的强大队伍。白取得角地，各有所得。

图十二　白1压也是封头之着，黑2长，白3必须接，宁可损失角地也要达到既定的目标——将黑棋封住。


图十一


图十二

总之，出头与封头之着是布局以及序盘的重要着法，出头与封头又是矛盾的对立面，所以想封头的话就一定要贯彻到底，坚决封住，如明知不能封的就干脆不去惊动它，千万不要去干明知干也干不成的事，这是下棋的大忌（这不仅是对封头、出头而讲的，并且也是对杀敌、切断等等各种着法的意义而讲的，既然是无法切断就不要去切断……）。

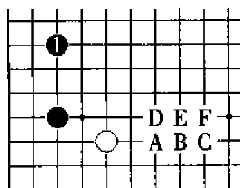
第二十九课　根据地

我们已经谈过影响一队棋的强弱的诸多因素中眼位的大小占有重要的地位，所谓根据地就是用来做眼的地域，因此，有关根据地的着法也是有重要意义的着法。

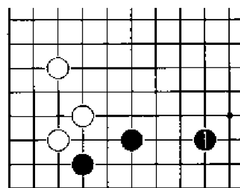
图一　黑1拆二是围取根据地之着，黑1如于A、B…F位夹击白子则是夺取白方根据地之着，这些有关根据地争夺的着法无论在棋局的任何阶段都是不可忽视的要点。

图二　由于两个黑子所能控制的地不足以做两个眼，故黑1拆二是重要的一手，扩大的根据地使这队黑棋基本安定。

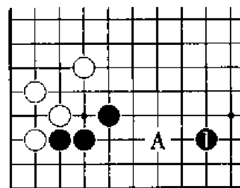
图三　黑1拆三也是安根的要着，否则被白先于A位附近夺根，黑将为这三个子的生存奋斗。



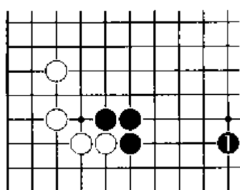
图一



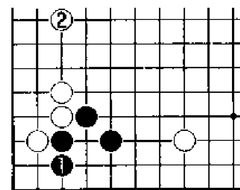
图二



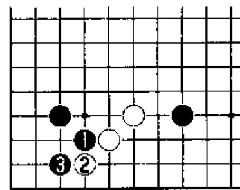
图三



图四



图五



图六

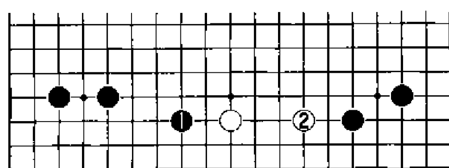
图四　黑1拆三围取的是根据地。

图五　黑 1 立下，使己方拥有相当的眼位，白 2 拆二也是扩大眼位，这都是要着。

图六　黑 1 尖是夺白根据地之着，也是进攻白棋的首选手段，白 2 扳，黑 3 挡继续夺取白方的根据地，同时又谋求自身的根据地。

图七　黑 1 大飞围地并夺白根据地，白 2 拆二也是重要的安根之着。

图八　黑 1 尖顶围地、夺根，是重要的一手，白 2 立拓宽出

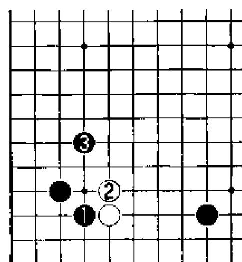


图七

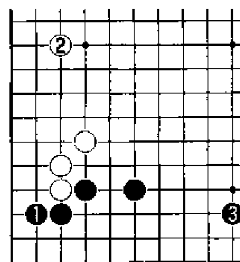
路以强化自身，黑 3 小飞取地并出头。

图九　黑 1 二路上立是涉及双方根据地的重要之着，而且对双方的围地也起着重要的作用，为棋手所必争，白 2 拆三是安根之着，黑 3 围地也不错，但其重要性不及前两手棋。

图十　黑 1 二路扳也是涉及双方根据地的着法，非常重要！



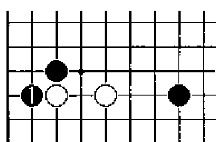
图八



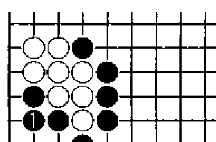
图九

图十一　黑1角上接回一个子是有关双方根据地的重要着法，不可忽视，棋理上常说的似小实大之着，就是指这一类实利并不太大但涉及双方根据地，影响双方安逸之着。

图十二甲　黑1拆二围地夺白根据地，不能不说是重要之着，

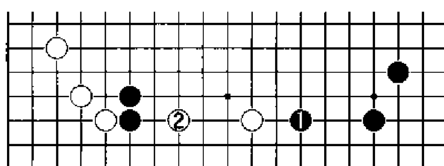


图十



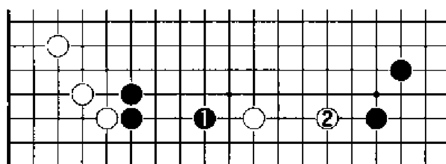
图十一

但白拆二则是既安根又夺取黑两子根据地，即有关双方根据地之着，黑将为这两个子的生存拼搏，至少在战斗上处于被动地位。



图十二甲

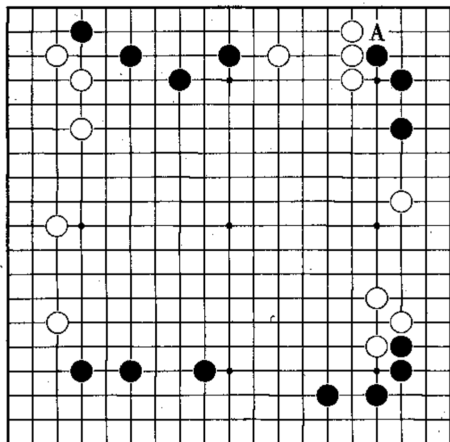
图十二乙　黑1拆二才是有关双方根据地的要着，白2拆二对白是重要的，但对黑左下角则是无关痛痒之着。



图十二乙

图十三　白1跳入黑角中是全局要点，因它涉及双方的根据地。白在上边还有一个眼，跳入角中后在角上又有一个眼，

而黑方则显得眼位不足，如黑先于A位挡下，则黑角已活净，而白方根据地尚不足。



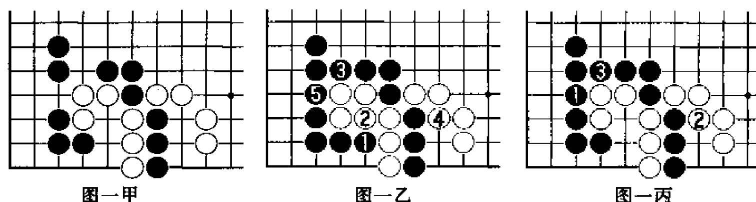
图十三

第三十课　对杀的常识(三)

一、搞清对杀的参与者

当发生对杀时，首先要找准对象，也就是说哪些是直接参与对杀的，只有消灭那些直接参战的兵力，才能使己方被围之子解脱，而不要把互相包围的子都看作对杀的参与者。

图一甲　这里发生了对杀，黑、白双方各有几个子参与对杀呢?黑先应怎样紧气?

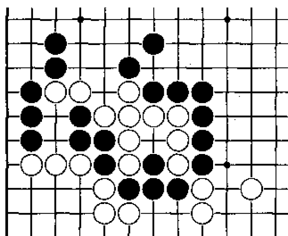

图一甲　图一乙　图一丙

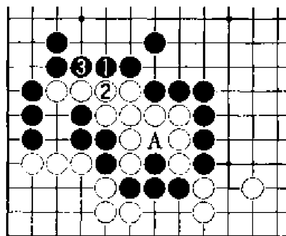
图一乙　回答黑、白各有三个子参加对杀是正确的，因此黑1紧掉三个参与对杀的子的气是正确的，白2接后，白方有七个子参与对杀，至黑5紧气，黑胜。

图一丙　回答黑有三个子、白有六个子参与对杀则是错误的，这就有可能走1、3紧气，白4已经可以脱先仍能取得对杀的胜利，因为黑提上面的三个白子并不能救出被围的三个黑子。

图二甲　黑、白双方各有几个子参加对杀，黑先怎样下?

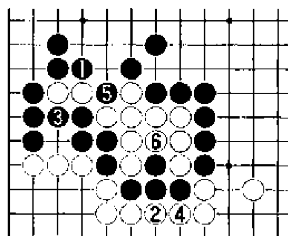
图二乙　白方有九个子，黑方有四个子参与对杀，而左上两个白子并没有直接参与对杀，由于黑不能走A位紧公气（这是对杀中的大忌），黑1长对准2位进攻白九个子是正确的，白


图二甲



图二乙

2如接则所有的白子都参与对杀，黑3再紧气，快一气杀白。

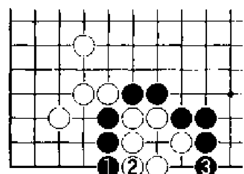

图二丙

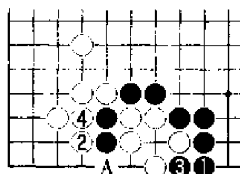
图二丙　黑1紧气是错着，因它紧在没有直接参与对杀的两个子处，至黑5只提到无关紧要的两个子，白6快一气提黑。

图三甲　黑1立，矛头对准左面的三个白子是正确的，白2接，黑3再立快一气杀白。

图三乙　黑1先立右面是错着，白2紧气，黑3再打是无意义的，白4打，黑对杀失败。

黑3如于A位立，则白仍于4位紧气，黑失败。


图三甲



图三乙

二、要占到气数消长的要点

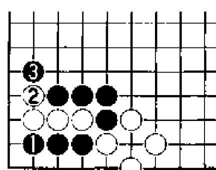
图四甲　黑1是延伸己方的气、紧白方气的要点，白2长是无用的挣扎，被黑3挡住出路后已经不是同级别的对杀，白

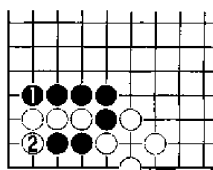
如再紧气，黑可脱先。

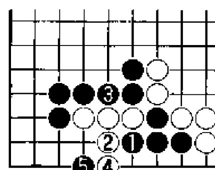
图四乙　黑 1 外面挡，被白 2 占到延伸白气、紧掉黑气的要点，黑失败。

故 2 位是对杀中的要点，是双方气数消长的要点。

图五甲　黑 1 爬延伸黑方一口气，又紧了白方的一口气，这是气数消长的要点。白 2 挡，黑 3 再紧气，白 4 立后，黑 5 是唯一的紧气要点，白已无法抵抗。


图四甲

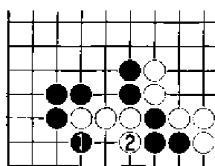

图四乙

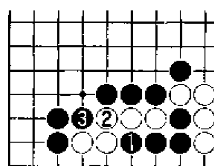

图五甲

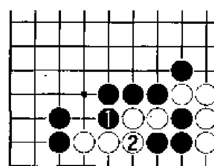
图五乙　黑 1 简单的紧白一口气，被白 2 占到好点，此手对白来说虽没有延伸气，但它阻止黑占到要点，从而取得对杀的有利地位，黑失败。

图六甲　黑 1 打是要着，它并没有延伸己方的气，但白占到 1 位就延伸了白气，紧黑一气。白 2 接，黑 3 紧气，快一气杀白。

图六乙　黑 1 打，促使白 2 接，从而造成白四气与黑两气的对杀，黑失败。


图五乙


图六甲


图六乙

第三十一课
高手实战——布局篇

实战谱 1—43

黑 1、白 2 分占两个角，都是星位。

黑 3、白 4 又都以小目分占另外两个角。

这四手棋充分说明角在占地中的重要性。

黑 5、白 6 也都以小飞的方式挂角。

黑 7 托、9 退以简明的方法围取角地。

白 10 是补断之着。

黑 11 不仅是围地之着，更重要的作用是避免被白占 A 位封头，故这是出头、围地两用之着。

白 12 拆边是围取根据地。

黑 13 大飞，首先是围地，同时也瞄着白右面的阵地比较虚弱，有 B 位的入侵手段。

白 14 一面加强边地的控制（防黑 B 的入侵），同时又向中腹发展势力。

黑 15 挂角。

白 16 小飞守角。

黑 17 对白 4 有三间夹击之作用，对黑 15 来说则是拆边围地。或许你会问，黑 17 为何不按拆边的原则在 19 位附近拆二呢？应该说这是布局的好点，因为黑 17 后有 18 位封头的好点，故白一般来说应先于 18 尖出头，黑就有再占 19 位回补边地的机会。

白 20 飞压，拓宽己方的出路，强化自身。

黑 21 跳，出头并围取边地。

白 22 跳、24 接使己方成为出路相当宽广的强棋。

黑 23 尖、25 飞都是出头与围边地之着，由于围取的地域较小，而且下边和右下角两处活棋相连所以这是黑方着子效率不太高的配合。

但是，白方这块较强的棋应在 19 位附近有开拆之子才能更好的发挥这队棋子的作用，现在黑早有了 17、19 两个子，阻止了白棋的开拆围地，这是白方遗憾之处，正因为如此这里的局部接触双方都能接受。

白 26 回到右上角挂，这是布局中的大场。

黑 27 跳下护角是围地的着法，同时它又是阻止白占此位安根，或是直接点三·三夺角。

白 28 斜拆二，同样是安根围地。

黑 29 关是巩固角地，并且避免被白封头之出路。

白 30 小飞迫使黑 31 应一手以加强上边的控制和准备封住黑右上角的出路，但此手也强化了黑方的角地，似乎得不偿失。

白 32 压、34 长扩大上边的模样。

黑 35 尖强化、扩大左边，并谋取角地，以下至白 40 打，白角地虽被缩小但也得到确认。

黑 41 长、白 42 扳都是双方模样、地域消长的要点。

由于白方的模样太大，黑采取互围的方针显然是失败之道，故黑 43 直接吊入白方的模样之中，白将攻击这个无根的外来客从而就进入中盘的攻防作战阶段了。

如果我们回忆一下高手在布局阶段着法的意义则可归纳成以下几点：

围地之着：

黑 1 至白 4 占据空角。

黑 5、白 6、黑 15、白 26 是挂角。

黑 13、白 16 是补角。

白 12、黑 17、19、白 28 都是围取或阻止敌方围取根据地。

黑 11、白 18、黑 25、29 是有关出头、封头的。

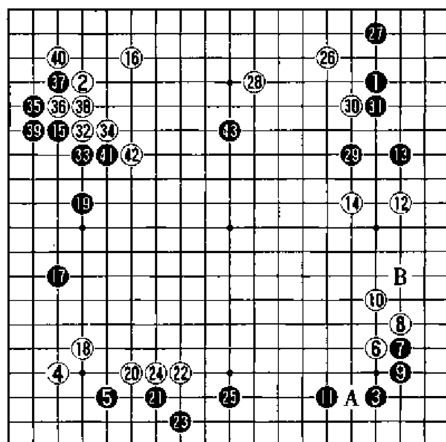
白 32 压是扩大模样的。

左上角的接触战是有关地域、模样和连络的战斗。

黑 43 单骑闯入白方模样之中破坏敌方围取的巨大地域是进入中盘战斗的信号。

作为初学者每走一手棋能有一个作用已是合格的着法，若有两个意义就是很出色的一手，作用有大有小，对初学者来说不能要求太高，只要下出有作用的着法就可以，至少不要下出毫无意思的棋来。

本谱取材于中日天元战常昊(黑)——工藤纪夫(白)



实战谱(1—43)

第三十二课
高手实战——中盘篇

实战谱 1—30(44—73)

白 1 将黑右上角的出路封住,远远的威胁黑中腹▲的子。

黑 2 搭下，一面强化中间的弱子，一面入侵白上边的阵地。

白 3 扳、5 长先保住边地是稳健的下法,白 3 当然可考虑走 A 位挖,将黑两个子分断,这是比较激烈、积极的下法。

黑 6 虎,使己方的眼形变好,这也是强化自身的下法。

白 7 长,继续贯彻保持边地的方针。

黑 8 向中腹关一手，以拓宽出路的方法来强化自身，缺乏足够眼位的孤子向中腹关一手是最常用的强化自身的下法;反之，白先下 8 位则称为镇，这将使黑方弱子通向中腹的出路受阻,将被迫在白棋的包围圈中谋求活路。

由于中腹黑棋出路变宽，白对它的进攻一时也无从下手，故白 9 尖顶夺角，一则是为这块棋谋求根据地，再则此手棋若黑先于 B 位小飞就要发生角地归属谁的巨大变化,故这不仅是有关根据地的重要着法,也是实利很大的一手棋。

黑 10 立下也是谋求根据地之着，另外还有 B 位跳入白角的后续手段。

白 13 扳起，首先是扩大上边的地域，另外也有破坏黑方眼位之意。

黑 14 关,再度拓宽出路。

白 15 挡下，使左下角完全归白所有。

黑 16 关向中腹有三个作用，请想一下，有哪三个作用？

(1)加强对下边的控制。

(2) 阻止白占此位附近扩大右边的阵地，另外还可作为入侵右下白阵的接应点。

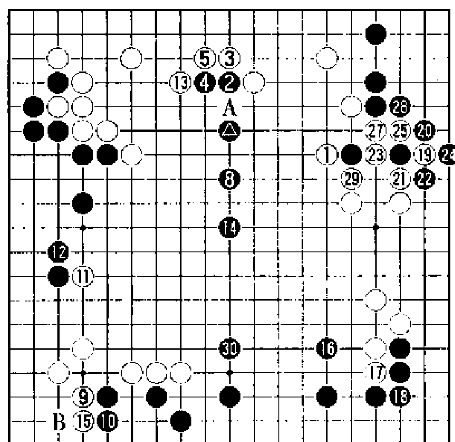
(3)间接的声援中腹的孤子。

白 17 挤一下是要黑决定补角还是补下边。

黑 18 接，补在角上，这对入侵白右边的阵地稍为有利，但黑下边的阵地也较弱。

白 19 托二路，21 顶是以弃子的手段强化自身，以下至白 29 打，右上的白棋连络确实成为一股强大的作战力量。

黑 30 关，一面强化下边的阵地，另外又是间接的声援中腹的一队弱子。



实战谱(一) ㉖＝⑲

实战谱(二)1—36(74—109)

白1大飞，是在双方的活棋之间作地域的边界之争夺，这是由于整局棋中没有立即可加痛击的弱子，故先作些地域的争夺，术语称为大官子。

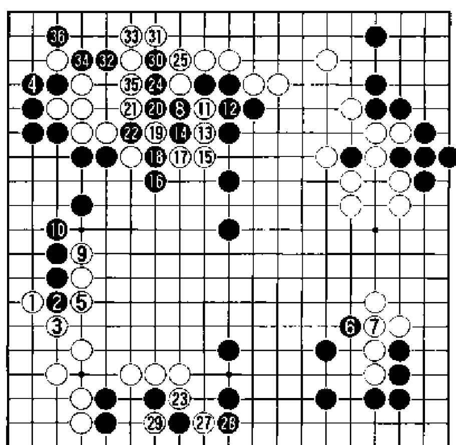
黑4接也是一手实利不小的官子。

白11断打，13长出，又重新挑起战斗。但黑16飞枷是早有准备的一手，这或许是白方在下11断时漏算的一步决胜的关键之着。

白17冲，19断打，21做劫是穷途之策，否则白将是毫无回报的把挑起战争的11、13、15三手棋送死。

白23曲是寻找劫材。

黑不理会白方的找劫而采取直接解消劫争的下法，是看到已经取得较大优势而采取的简明之策。



实战谱(二) 26＝19

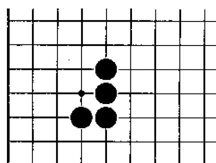
白 29 打，在下面取得一定的回报，但这根本无法弥补左上角的损失，至黑 36 打，取得角地，黑方已经确立胜势。

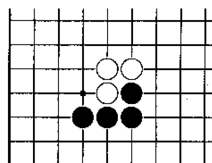
在中盘作战时，双方围绕着孤子(缺少根据，缺少眼位的弱子)进行攻防，攻者可采取直接或间接的进攻，处理孤子的一方可通过拓宽出路、优化眼形、扩大眼位等手法直接强化弱子，也可以强化友军来间接声援弱子，其着法的具体内容为拓宽出路、强化连络、优化眼形等手段。总之，眼形的争夺，眼位的争夺，出路的争夺，以及连络与切断的争夺是贯穿中盘作战整个过程的。

习　　题

题 1　黑棋有几口气?

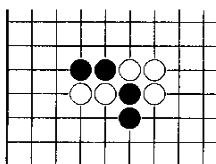
题 2　黑棋、白棋各有几口气?

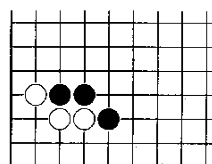

题 1


题 2

题 3　黑、白棋各有几块、各有几口气?

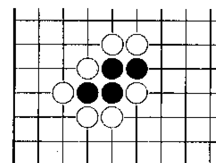
题 4　黑、白棋各有几块、各有几口气?

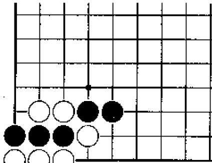

题 3

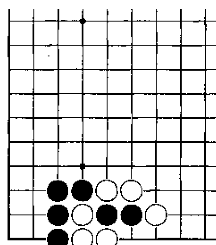

题 4

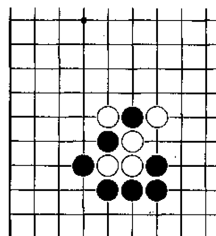
题 5　黑棋还有几口气、黑应如何下?

题 6　注意双方的气,黑先怎样下?


题 5

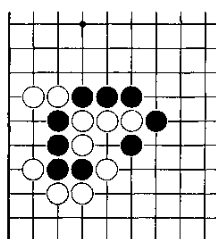

题 6

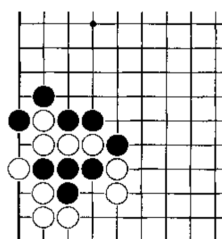

题 7

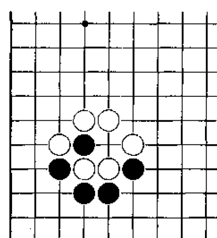

题 8

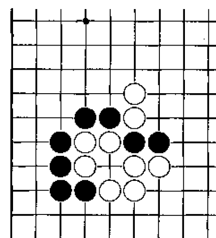
题 7、8　哪些棋只剩一口气了？黑先怎样下？

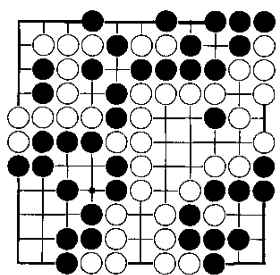
题 9～12　黑先应怎样下？

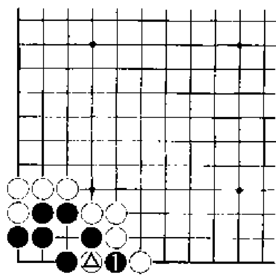

题 9


题 10


题 11


题 12


题 13


题 14

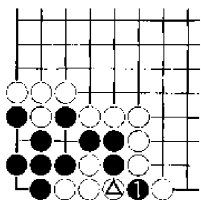
题 13　白先，请下至终局，计算出胜负。

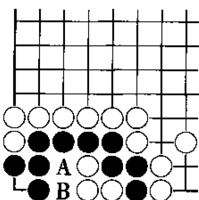
题 14　黑 1 提白◬子，现白 2 立即于 1 位提黑一子。

题 15　黑 1 提白四个子，现白 2 立即回提黑一子是否允许？

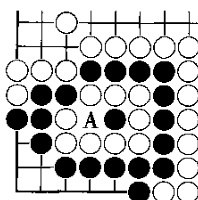
题 16　黑棋有必要走 A、B 两着提掉白子吗？黑角上这块棋活多少子？

题 17　黑棋有必要是 A 位提白吗？该块黑棋计算起来有多少子？


题 15



题 16

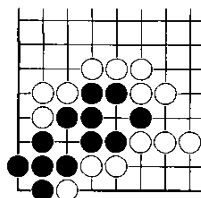


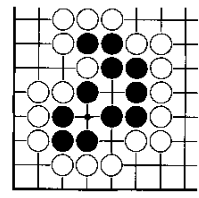
题 17

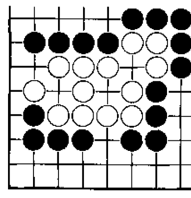
题 18　黑棋共有几个眼？有几个真眼？是活棋还是死棋？

题 19　黑先能活吗？

题 20　黑先应下在何处？


题 18

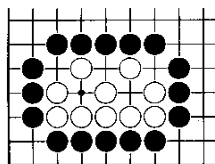

题 19

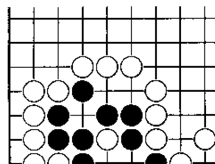

题 20

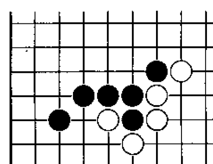
题 21　黑先能杀死整块白棋吗?

题 22　黑先能活吗?

题 23　黑、白双方各有几个断点?


题 21

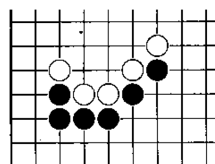

题 22

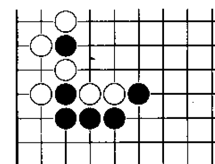

题 23

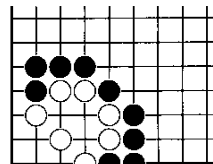
题 24　黑、白双方各有几个断点?哪几个断点会发生双打?

题 25　黑先能吃到白子吗?

题 26　黑先应下在何处?


题 24

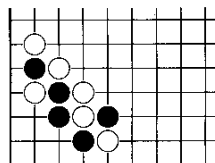

题 25

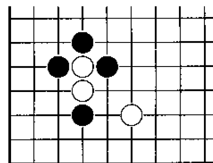

题 26

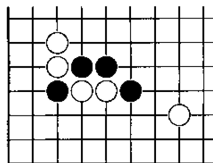
题 27　黑先,请仔细寻找最佳着点。

题 28　黑先如何杀死中间两个白子?

题 29　黑先能杀死下边两个白子吗?


题 27

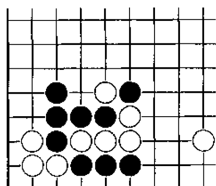

题28

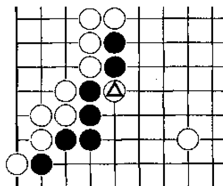

题 29

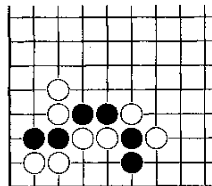
题 30 黑先能杀死中间四个白子吗？

题 31 黑先能杀死白◬子吗？

题 32 黑先应下在哪里？


题 30

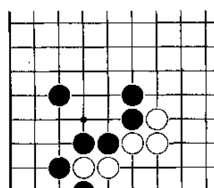

题 31

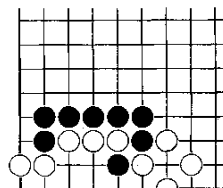

题 32

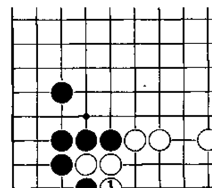
题 33 黑先能吃到白子吗？

题 34 黑先应下在哪里？

题 35 白 1 打黑应怎样下？

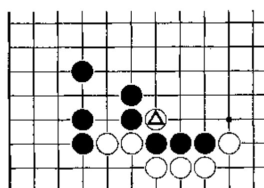

题 33

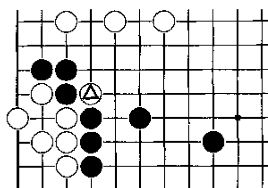

题 34


题 35

题 36 黑先要擒住白◬子。

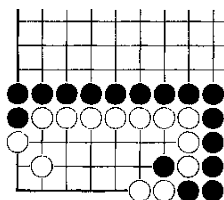
题 37 黑先能杀死白◬子吗？

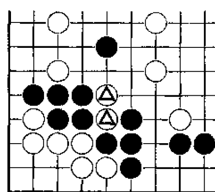

题 36


题 37

题 38 黑先能杀死边上两个白子吗？

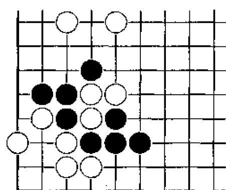
题 39 黑先必须抓获两个白◬子。

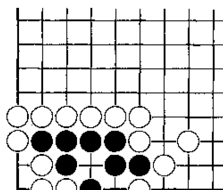

题 38


题39

题 40 黑先要设法抓获中间三个白子。

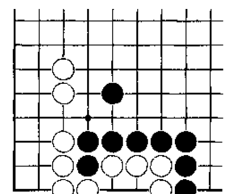
题 41 黑棋只有一个眼，能否杀死白子做出第二个眼？

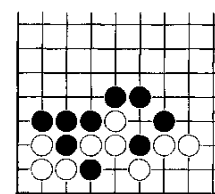

题 40

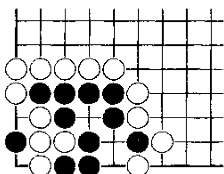

题 41

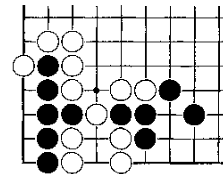
题 42 黑先能杀死白下边的四个子吗？

题 43 黑先如能下出好棋就有巨大的收获。


题 42


题 43


题 44


题 45

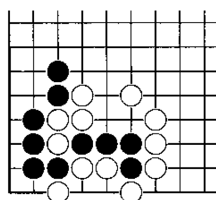
题 44　黑先能杀死角上的白子而活吗?

题 45　黑先能杀死下边的白子而做活吗?

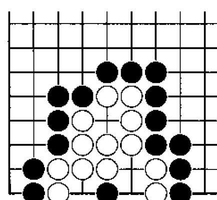
题 46　黑先能救出被围的四个子吗?

题 47　黑先能杀死整块白棋吗?

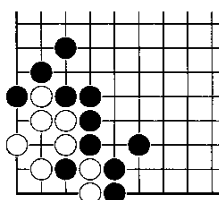
题 48　黑先能杀死整块白棋吗?



题 46



题 47

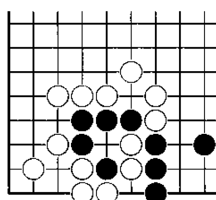


题 48

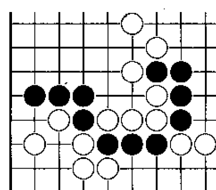
题 49　黑先能救出被围的五个黑子吗?

题 50　黑先能救出被围的三个黑子吗(目标是杀死中间四个白子)

题 51　黑方的围地方法是否合算?为什么?

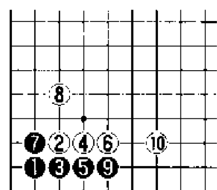


题 49

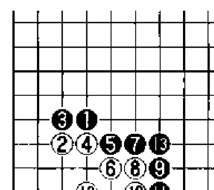


题 50

题 52　请指出黑 1 至白 12 的下法中哪些是错着。



题 51

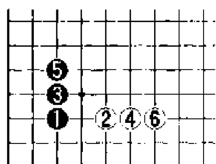


题 52

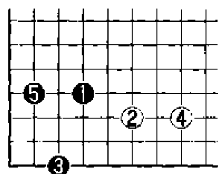
题 53　请指出黑 1 至白 6 的下法中哪些着是错的？这样的围地法哪一方有利，为什么？

题 54　请指出黑 1 至黑 5 的下法中哪着棋是错的。

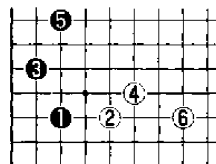
题 55　请指出黑 1 至白 6 的下法中双方的错着。



题 53



题 54

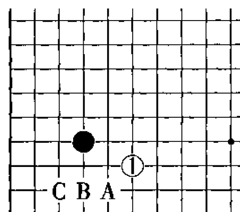


题 55

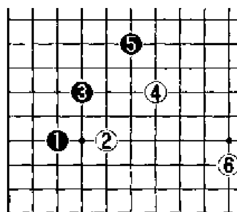
题 56　白 1 挂角，请指出黑在 A、B、C 三种下法中指出最坏的一种。

题 57　请指出黑 1 至白 6 的下法中双方的错着。

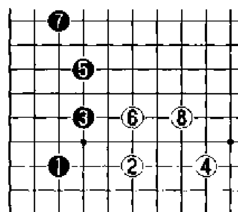
题 58　黑 1 至白 8 双方各自围地，请比较哪一方围地大，为什么？



题 56

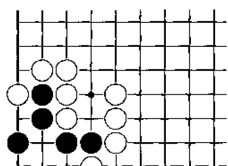


题 57

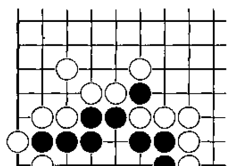


题 58

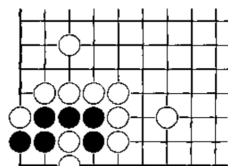
题 59～61　黑先怎样做活？



题 59

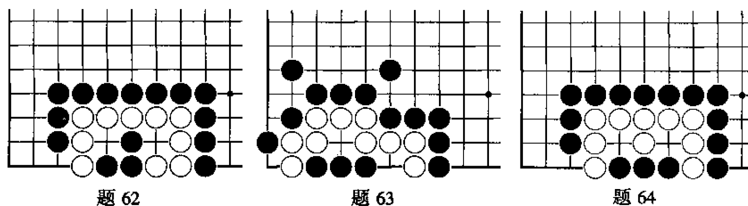


题 60



题 61

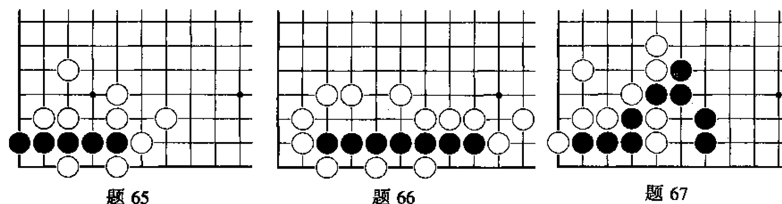
题 62～64　白棋是死棋还是活棋？



题 62　　题 63　　题 64

题 65、66　黑先怎样做活？

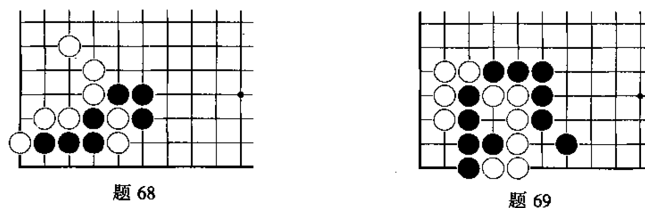
题 67　对杀的双方各有几口气？黑先，对杀的结果怎样？白先又如何？



题 65　　题 66　　题 67

题 68　对杀的双方各有几口气？对杀的结果怎样？

题 69　对杀的双方各有几口外气和公气？黑先，结果怎样？

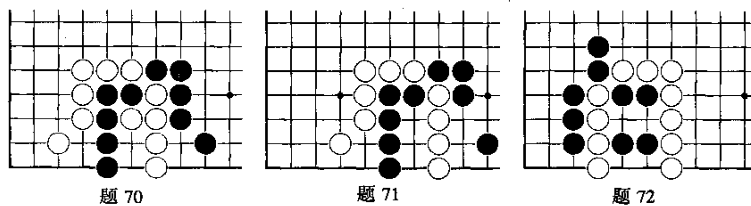


题 68　　题 69

题 70　对杀的双方各有几口外气和公气？黑先的结果怎样？

题 71　对杀的双方各有几口外气和公气？双方的死活状况怎样？

题 72　黑先的结果怎样？

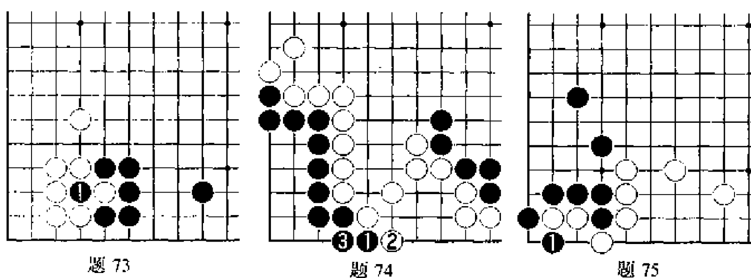


题 70　　题 71　　题 72

题 73　黑 1 提白一个子有多大的价值？

题 74　黑 1 扳一路、3 接，这两手棋有多大价值？

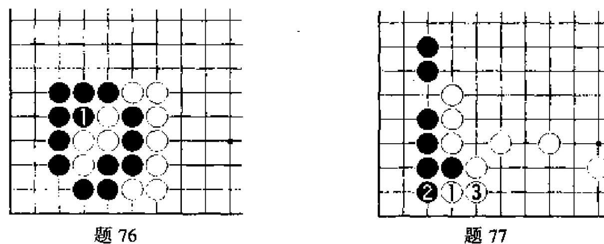
题 75　黑 1 吃住白两个子有几目？



题 73　　题 74　　题 75

题 76　黑 1 提白四个子有几目？

题 77　白 1 扳二路、3 接有多大？



题 76　　题 77

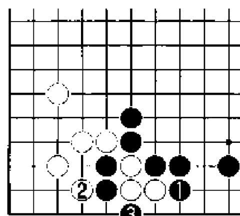
题 78　黑 1 挡、3 打取得对杀的胜利，战果到底有多大？

题 79　黑 1 在二路上爬一着，请大约估计一下有多大战果？

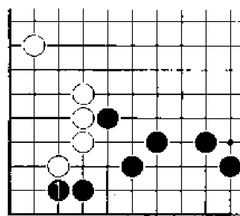
①6 目以下　②7～10 目　③11 目～14 目　④15 目以上

题 80　黑 1 在二路飞一着，请估计一下它的价值。

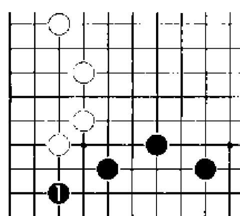
①9 目以下　②10～14 目　③15～19 目　④20 目以上



题 78



题 79

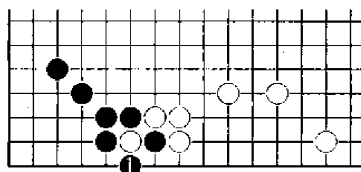


题 80

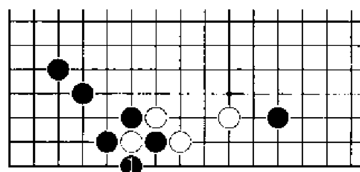
题 81　黑 1 拔掉白一子有多大价值？

题 82　黑 1 提白一个子有多大价值？

比上一题①大一点　②小一点　③大得多

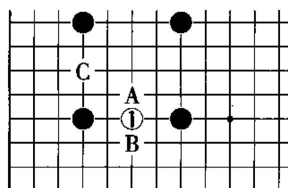


题 81

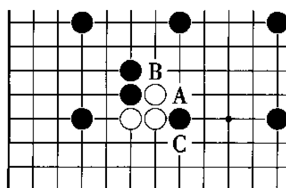


题 82

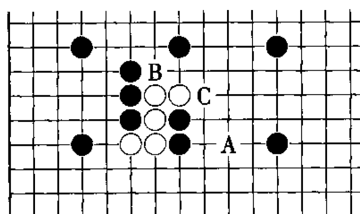
题 83～86　黑先请在 A、B、C 三点中选择你喜爱的下法。



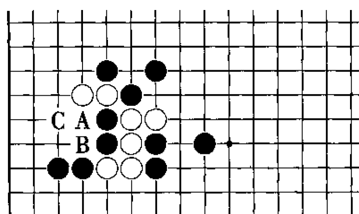
题 83



题 84



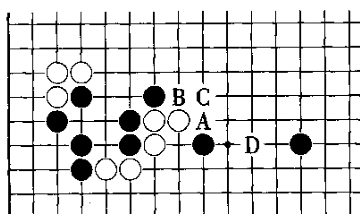
题 85



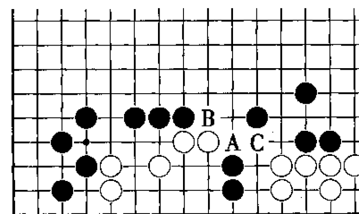
题 86

题 87　黑先请在 A～D 四点选择一处。

题 88　为了擒住白下边的五个子，请在 A、B、C 三点中选择一点。

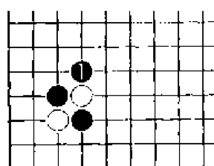


题 87

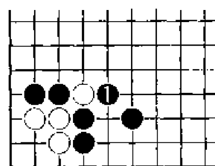


题 88

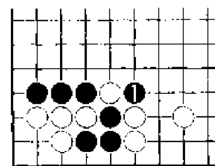
题 89～96　黑 1 打能否吃到白子？



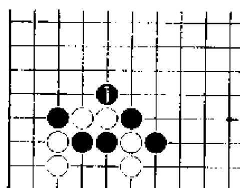
题 89

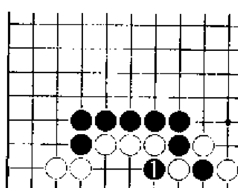


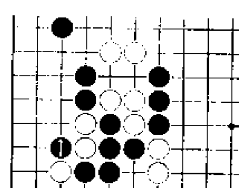
题 90

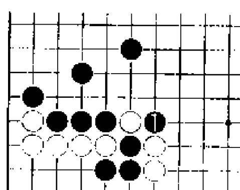


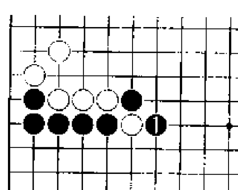
题 91

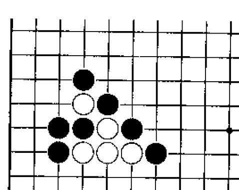

题 92


题 93

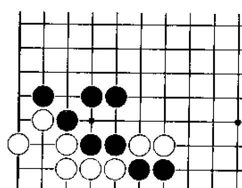

题 94

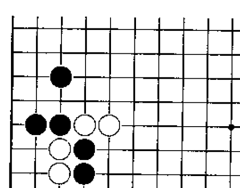

题 95

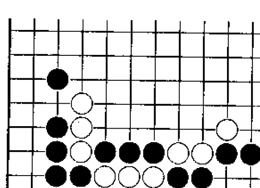

题 96


题 97

题 97、98 黑先应下在何处？

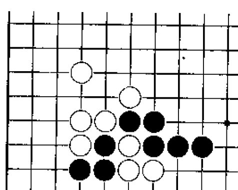

题 98

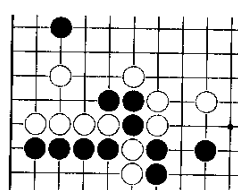

题 99


题 100

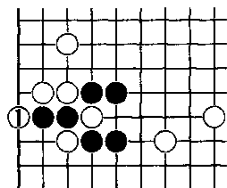
题 99 ~ 102

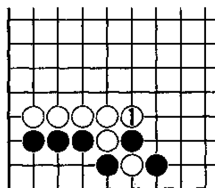
黑先应怎样下？

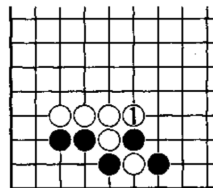

题 101


题 102

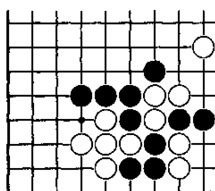
题 103～105　白 1 打，黑如何处理？

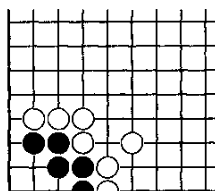

题 103

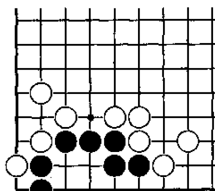

题 104


题 105

题 106　黑下边的三个子已经无法逃脱，黑应如何收拾这样的局面？

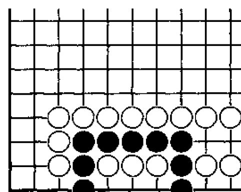

题 106

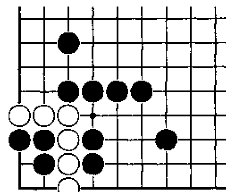

题 107


题 108

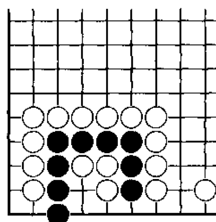
题 107～109　黑先怎样做活？

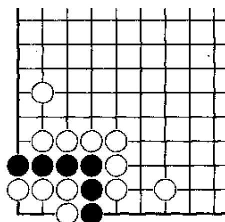
题 110　黑先如何杀白？

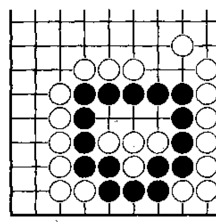

题109


题 110

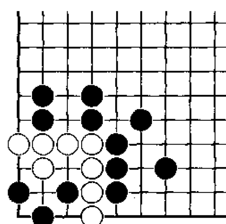
题 111～113　黑先怎样做活？

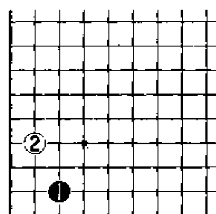

题 111


题 112

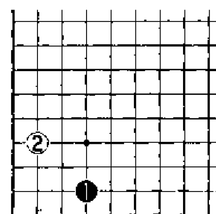

题 113

题 114　黑先怎样杀白？


题 114

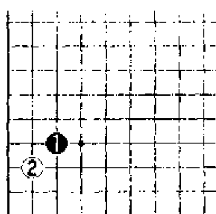


题 115

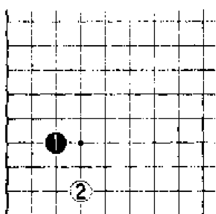


题 116

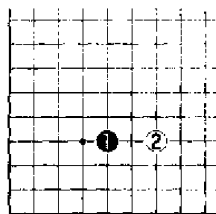
题 115～122　黑 1 的占角哪些是正常的，哪一些是不好的；白 2 的挂角中哪些是正常的，哪一些是不正常的？



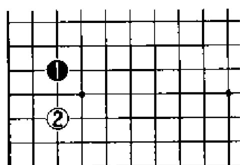
题 117



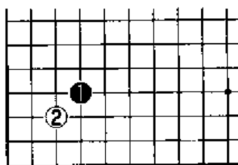
题 118



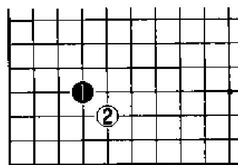
题 119



题 120

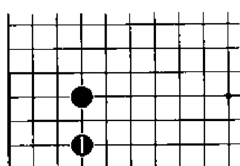


题 121

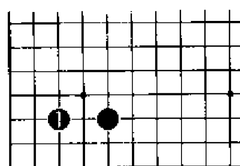


题 122

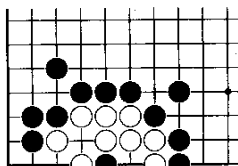
题 123、124　黑 1 守角的方法正确吗？



题 123

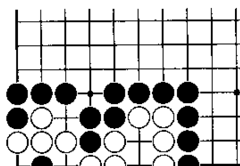


题 124

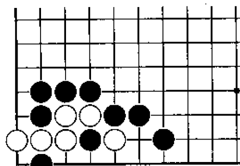


题 125

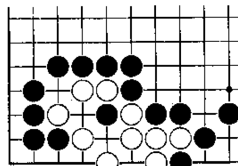
题 125～130　黑先如何破眼杀白？



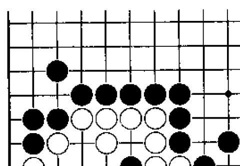
题 126



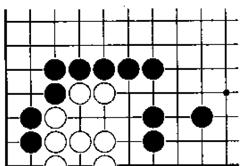
题 127



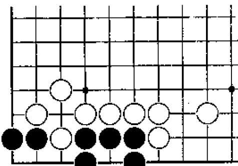
题 128



题 129

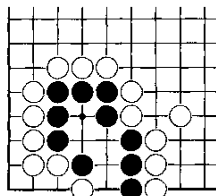


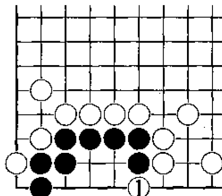
题 130



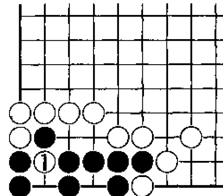
题 131

题 131、132　黑先怎样做活？


题 132



题 133

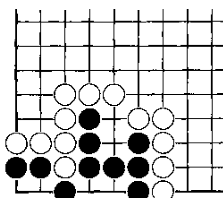


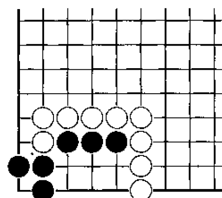
题 134

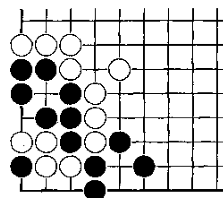
题 133　白 1 扳后黑如何做活？

题 134　白 1 扑试图破眼杀黑，黑怎样对付？

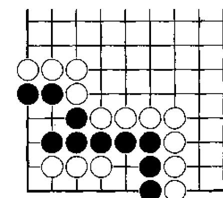
题 135、136　黑先怎样做活？

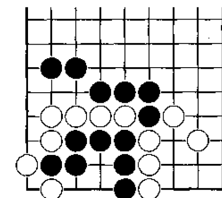

题 135

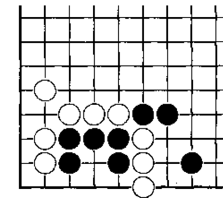

题 136

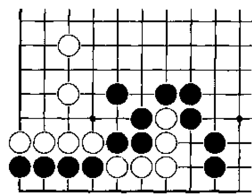

题 137

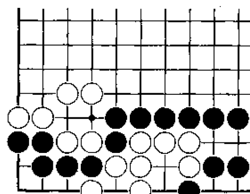
题 137～146　黑先应怎样下？

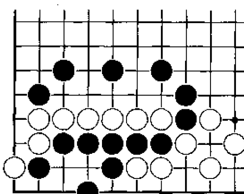

题 138

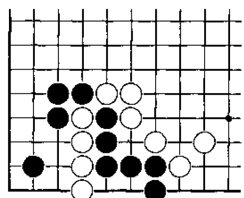

题 139

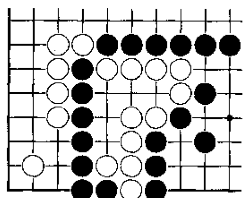

题 140

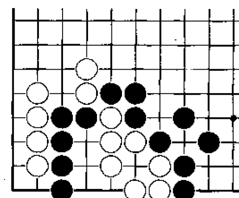

题 141


题 142


题 143

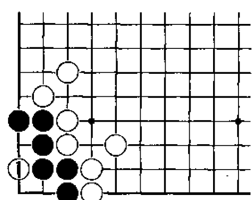

题 144


题 145

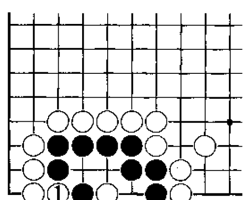

题 146

题 147、148　白 1 试图杀黑，黑怎么办？

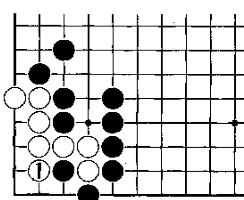
题 149　白 1 打后黑怎么办？



题 147

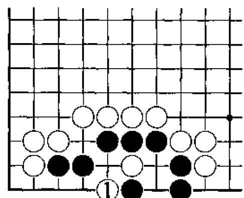


题 148

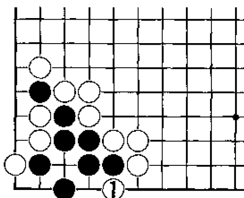


题 149

题 150、151
白试图杀黑，黑怎么办？



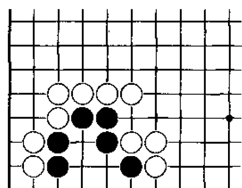
题 150

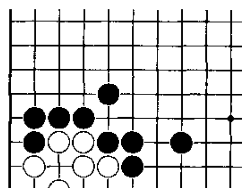


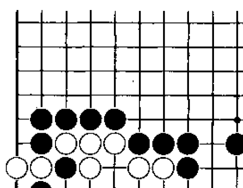
题 151

题 152　黑方的眼位极小，黑先设法挣扎做活？

题 153、154　黑先能否给白棋以严厉的打击？


题 152

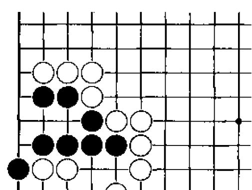

题 153

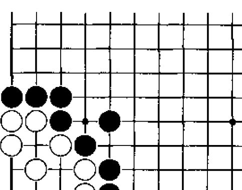

题 154

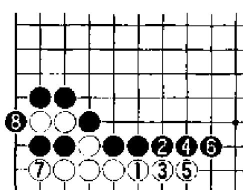
题 155　黑先能设法创造活的机会吗？

题 156　黑先能否给白棋制造麻烦？

题 157　黑、白双方排队谁便宜。吃亏的一方是否有办法改变？


题 155


题 156

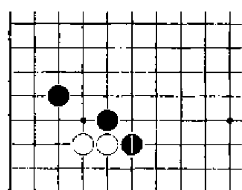


题 157

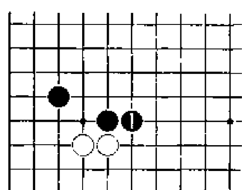
题 158　黑 1 扳下，白怎样下？

题 159　黑 1 长，白怎样下？

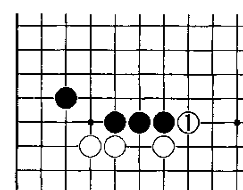
题 160　白 1 扳，行吗？



题 158



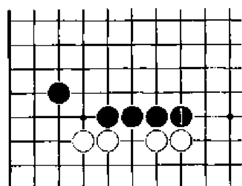
题 159



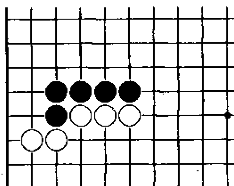
题 160

题 161　黑 1 压、白怎样下?

题 162　黑应占何处?



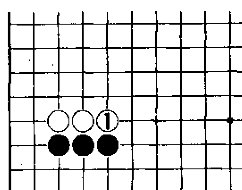
题 161



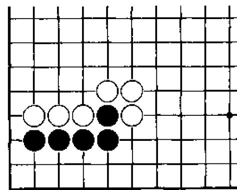
题 162

题 163　白 1 压、黑怎样下?

题 164　黑先怎样下?



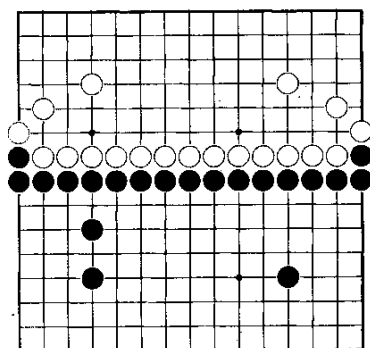
题 163



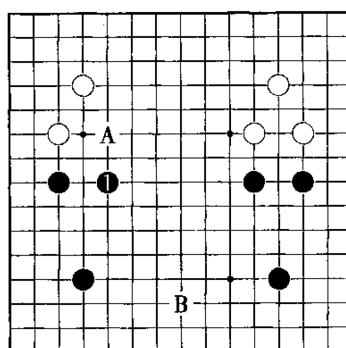
题 164

题 165　白愿意现在结局吗?

题 166　白选择 A 位互围,还是 B 位攻入黑阵?

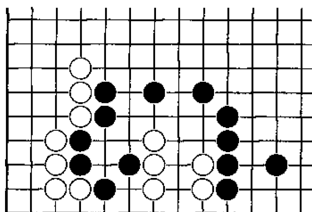


题 165

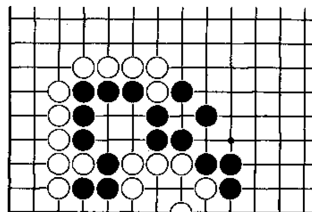


题 166

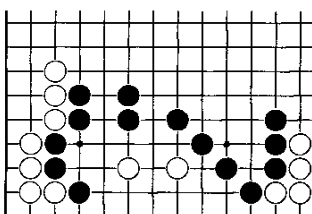
题 167～172 黑先，如何全歼包围圈内的白子？



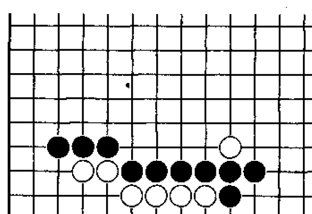
题 167



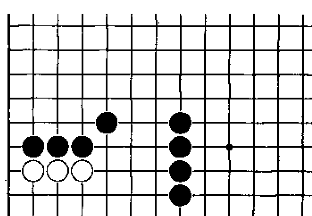
题 168



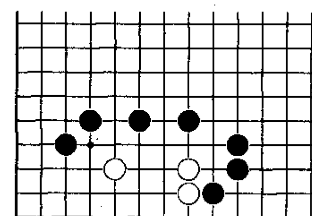
题 169



题 170

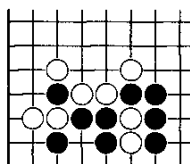


题 171

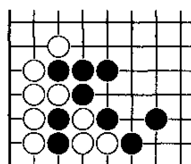


题 172

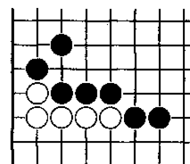
题 173～180 请判断黑棋的强弱程度，是否有必要在这附近着子以强化自身？



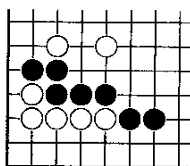
题 173

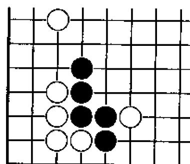


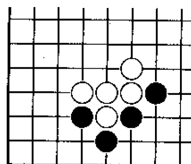
题 174

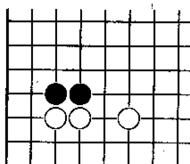


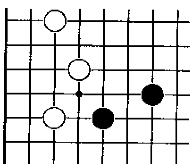
题 175

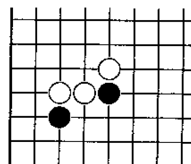

题 176


题 177

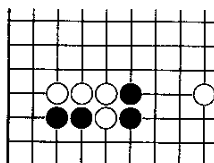

题 178

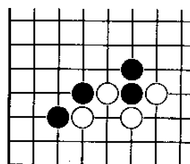

题 179

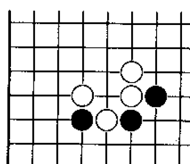

题 180

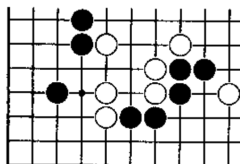

题 181

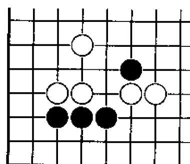
题 181～190　黑先应怎样下？

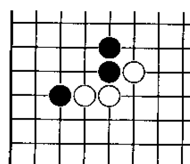

题 182

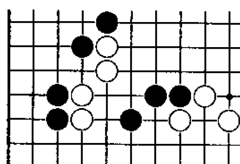

题 183

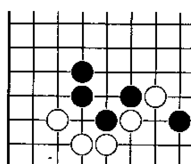

题 184

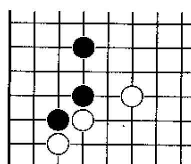

题 185


题 186


题 187


题 188

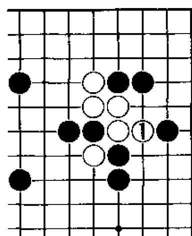

题 189

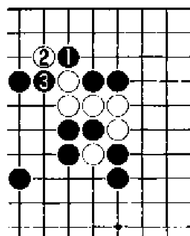

题 190

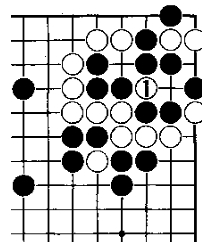
题 191　白 1 顶，黑应怎样下才能保持边角的连络？

题 192　黑 1 扳、3 断强行连络，白怎样下？

题 193　白 1 扑是破眼的手段黑如何对付？


题 191

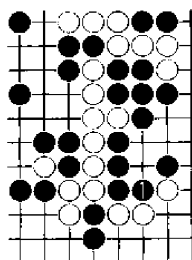

题 192

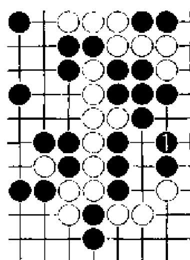

题 193

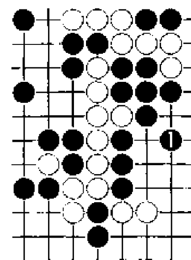
题 194　黑 1 顶，白怎样杀黑？

题 195　黑 1 退，白怎样杀黑？

题 196　黑 1 虎，白怎样杀黑？

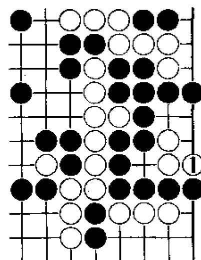

题 194

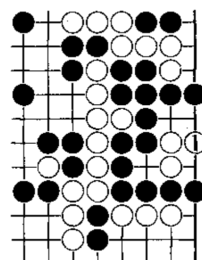

题 195


题 196

题 197　白 1 贴下，黑棋是死是活？

题 198　白 1 曲，黑棋是死是活？

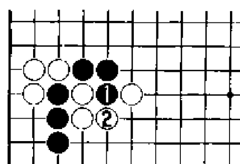

题 197


题 198

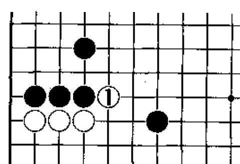
题 199　黑 1 冲，白 2 挡，黑应如何下？

题 200　白 1 扳，黑怎样下？

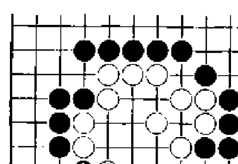
题 201　黑 1 扳，白 2 打，黑怎么下？



题 199



题 200

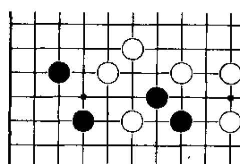


题 201

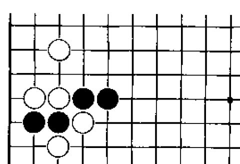
题 202　被围的两个黑子还有生路吗？请帮黑方设法。

题 203　黑应下在何处？

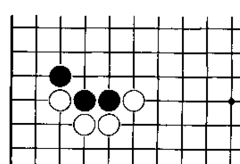
题 204　黑下在哪里？



题 202



题 203

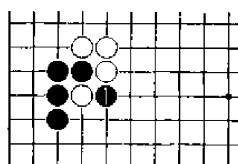


题 204

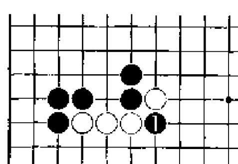
题 205　黑 1 断的作用大吗？

题 206　黑 1 断，白怎样对付？

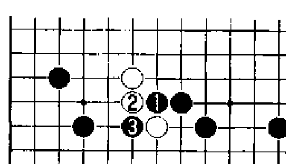
题 207　黑 1 冲、3 断是否好棋？



题 205



题 206

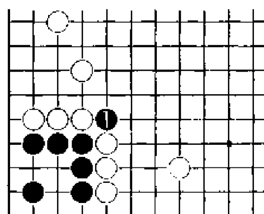


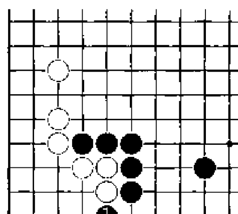
题 207

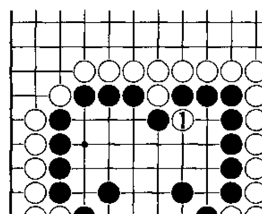
题 208 黑 1 断的作用大吗？

题 209 黑 1 扳，白应下在何处？

题 210 白 1 断，黑怎样下？

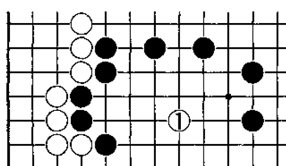

题 208

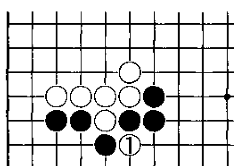

题 209

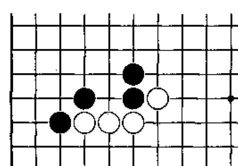

题 210

题 211 白 1 攻入黑阵，黑怎么下？

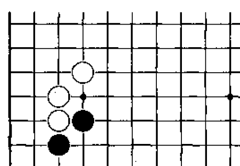
题 212 白 1 断，黑怎样应？

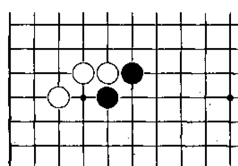

题 211

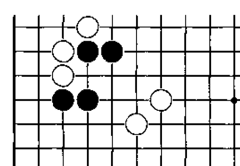

题 212

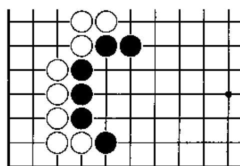

题 213

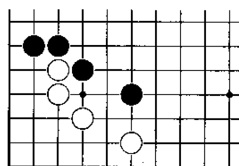
题 213～218 黑先如何补自己的缺陷(断点)？

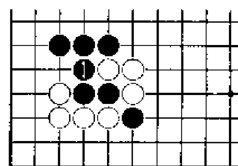

题 214


题 215

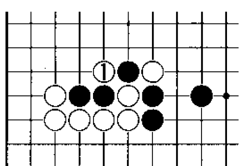

题 216

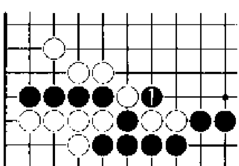

题 217

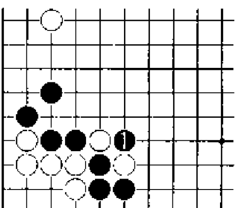

题 218


题 219

题 219　黑 1 逃出两个子很重要吗？

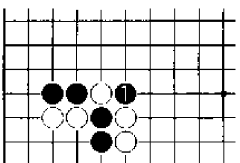

题 220

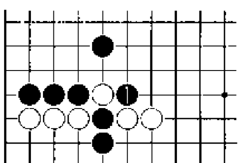

题 221

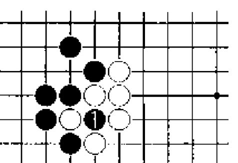

题 222

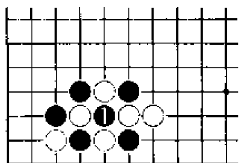
题 220　白 1 双打，黑应逃出一个子还是两个子？请选择。

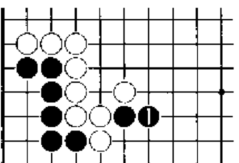
题 221～228　黑 1 是否正确？

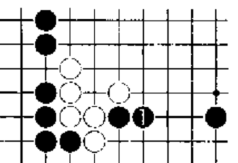

题 223


题 224

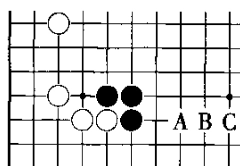

题 225


题 226

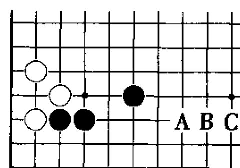

题 227


题 228

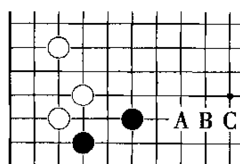
题 229～237 黑在 A、B、C、D 各点中选一点。



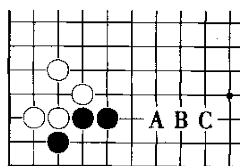
题 229



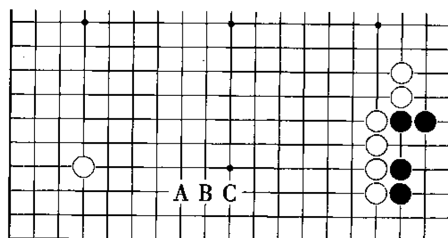
题 230



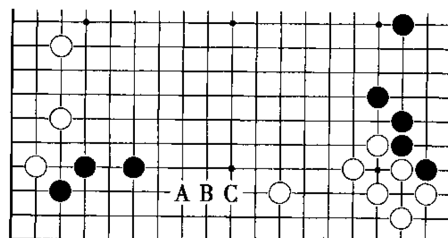
题 231



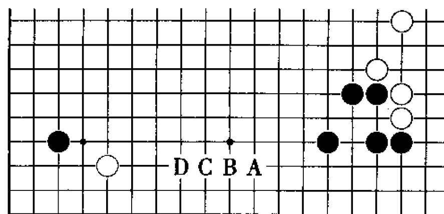
题 232



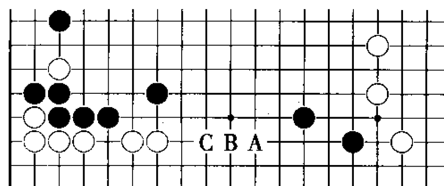
题 233



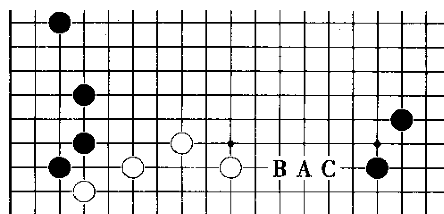
题 234



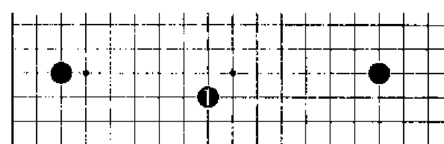
题 235



题 236



题 237

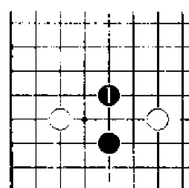


题 238

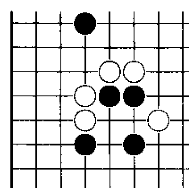
题 238　黑 1 的意图是什么?

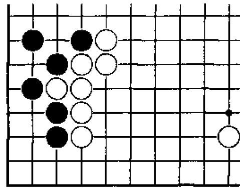
题 239　黑 1 关有什么作用?

题 240～244　黑先怎样下?

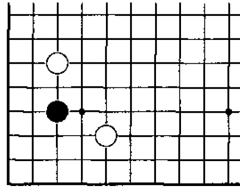


题 239

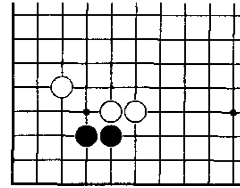

题 240



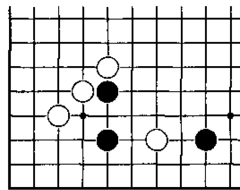
题 241



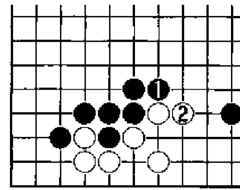
题 242



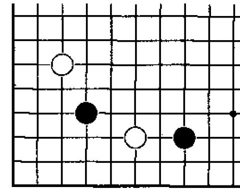
题 243



题 244



题 245

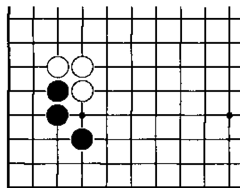


题 246

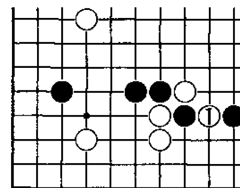
题 245　黑 1 压有什么作用？白 2 长后黑怎样下？

题 246、247　黑先应下在何处？

题 248　白 1 断打后，黑怎样下？

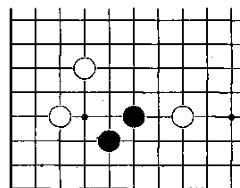


题 247

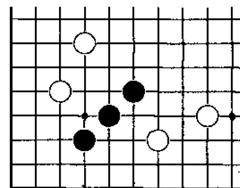


题 248

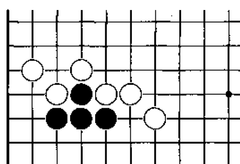
题 249～258　黑先，何处是要点？

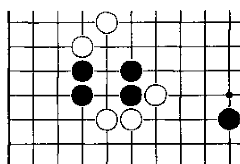


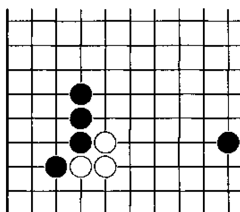
题 249

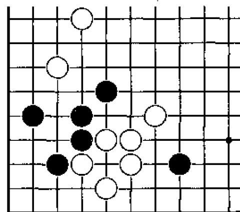


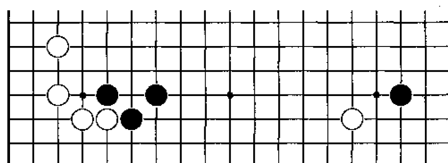
题 250

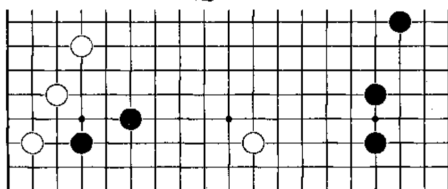

题 251

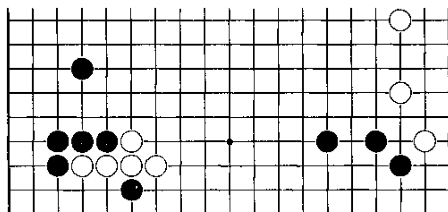

题 252

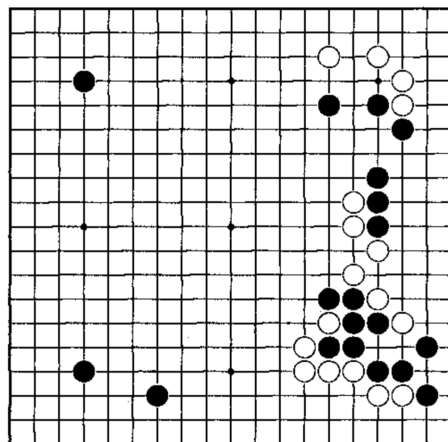

题 253


题 254


题 255

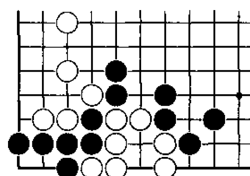

题 256


题 257

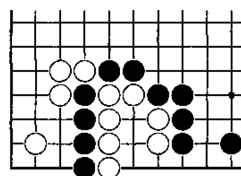


题 258

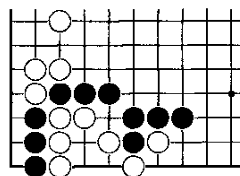
题 259～266 黑先设法在对杀中取胜。



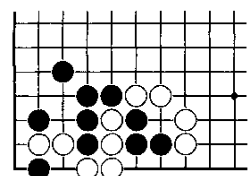
题 259



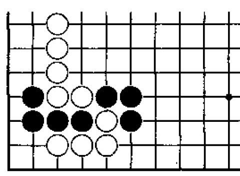
题 260



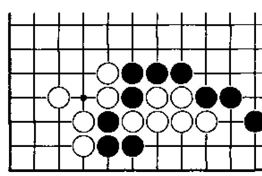
题 261



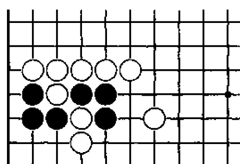
题 262

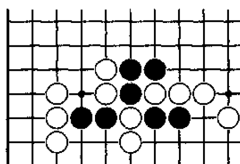


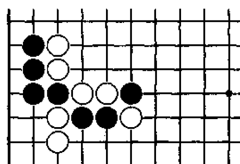
题 263



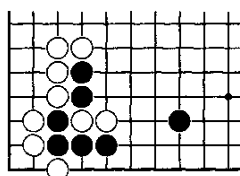
题 264

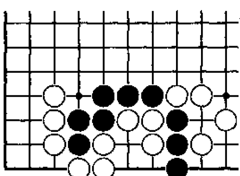

题 265

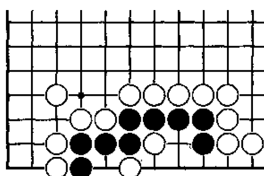

题 266


题 267

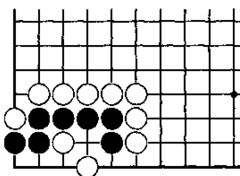
题 267～269　黑先能吃到白棋吗?

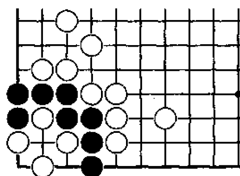

题 268

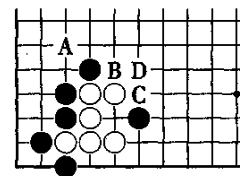

题 269


题 270

题 270～272　黑先,能避免黑棋死掉吗?


题 271


题 272



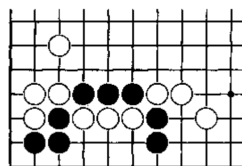
题 273

题 273　黑先在 A 至 D 四点中选择一点。

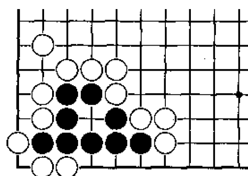
题 274　黑先应怎样处理被围的三个白子？

题 275　黑先能活吗？

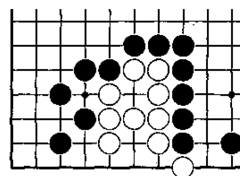
题 276　黑先杀白。



题 274



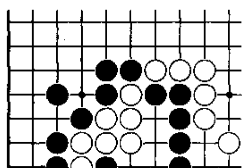
题 275



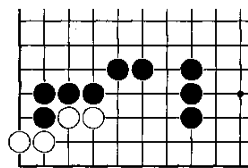
题 276

题 277　黑先，对杀的结果如何？

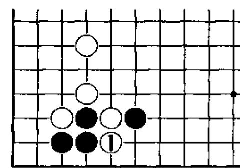
题 278　黑先应怎样处理四个入侵的白子？



题 277



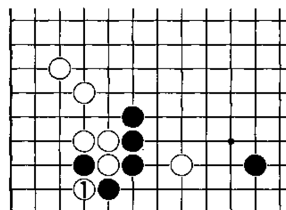
题 278



题 279

题 279　白 1 挡下，黑怎样下？

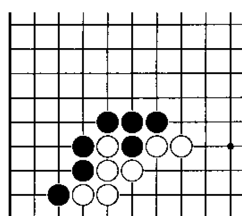
题 280　白 1 打，黑怎么办？



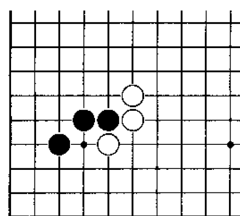
题 280

题 281、282　黑先应下何处？

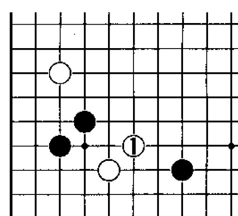
题 283　白 1 尖的作用是什么？黑应怎样下？



题 281

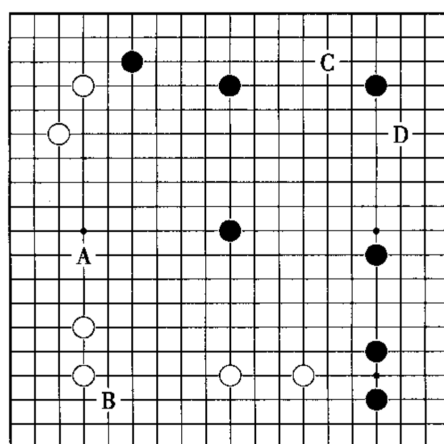


题 282



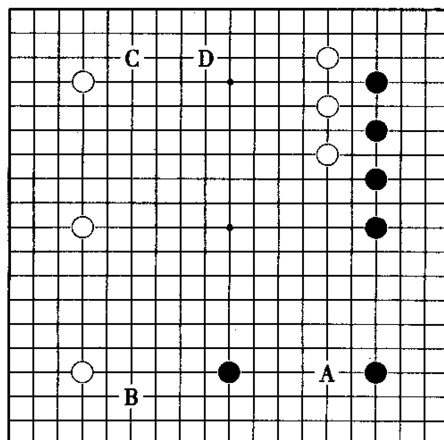
题 283

题 284　白先，在 A、B、C、D 四点中选择。



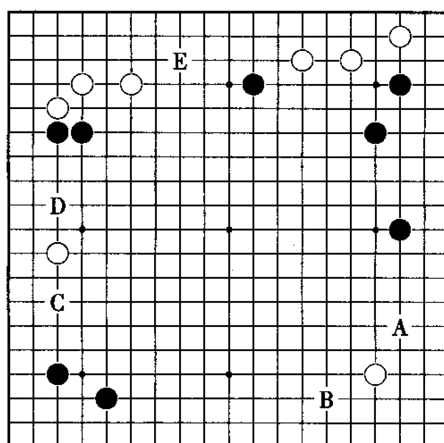
题 284

题 285　黑先在 A、B、C、D 各点中选一。



题 285

题 286　黑先在 A、B、C、D、E 各点中选一。

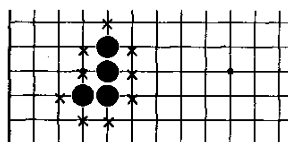


题 286

习 题 解 答

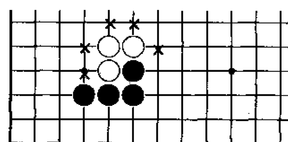
题 1 解 四个黑子共有九口气。

请数九个白子放在×位上，就可以提取四个黑子。



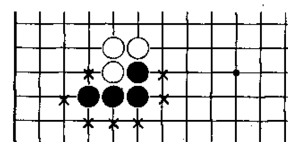
题 1 解

题 2 解甲 上面三个白子有×位的五口气。



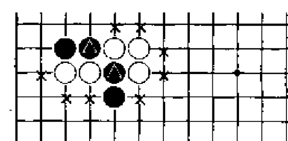
题 2 解甲

题 2 解乙 下面四个黑子还有七口气。可用七个白子放在×位验证。



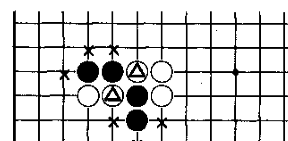
题 2 解乙

题 3 解甲 右上三个白子和左面两个白子被两个黑◭子断成两块棋，右上三个白子有×位的五口气，左面的两个白子有×位的三口气。



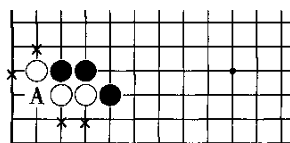
题 3 解甲

题 3 解乙 上面两个黑子和下面两个黑子被两个白△子断成两块，上面两个黑子有×位的三口气，下面的两个黑子也有×位的三口气。



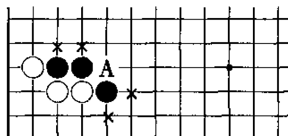
题 3 解乙

题 4 解甲 白方的三个子虽未被黑占 A 位断成两处，但它们也没有连成一个整体，故只能说下边的两个子有 A 位和×位的三口气，而左边的一个白子有 A 位和×位的三口气，若白占到 A 位后则四个子连成一个整体，拥有六口气。



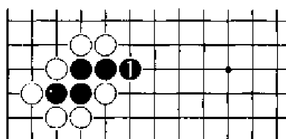
题 4 解甲

题 4 解乙 上面的两个黑子有×位和 A 位的三口气，右边的一个黑子有×位和 A 位的三口气，若黑占 A 位将子连成一体则拥有六口气。



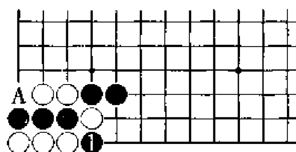
题 4 解乙

题 5 解 黑四个子仅有 1 位的一口气，黑应下 1 位长出，使这五个子留有三口气，暂时避免被提取。



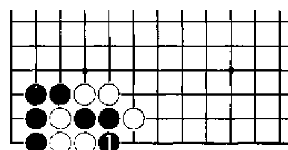
题 5 解

题 6 解 黑左下的三个子仅有 A 位的一口气，而下边的白方三个子也只有 1 位的一口气，故黑先于 1 位提掉白方三个子而使己方三个子脱险。



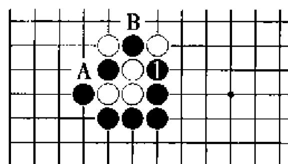
题 6 解

题 7 解 下边三个白子和两个黑子都只有 1 位的一口气，故黑 1 先下手为强将白三个子提去。



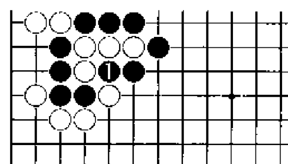
题 7 解

题 8 解　上边的两个黑子各有A位、B位的一口气，而三个白子有1位的一口气，黑下1位提白三个子，同时也使上边两个黑子脱险。



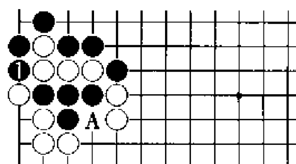
题 8 解

黑1于A位或B位逃出且也有提与被提的意识，但不是最好的解决办法 。


题 9 解

题 9 解　黑1可提白四个子，同时也解救了左边四个被围之子。

题 10 解　黑1抢先一步提白四个子，否则白将于A位提黑四个子。

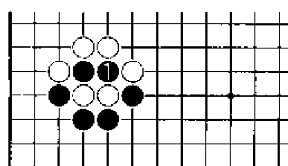


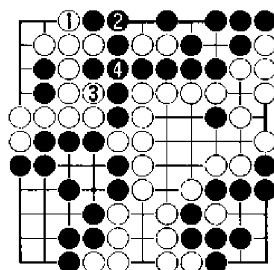
题 10 解

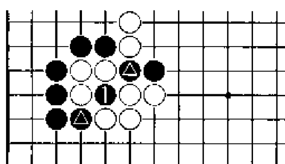
题 11 解　黑1可提白两个子。

题 12 解　黑1可提白三个子，请注意观察黑两个◭子的作用。

题 13 解甲　白1打，解决上边的分界线，白3打填满最后一个双方都能争抢的空交叉点，黑4接后，棋盘的点都已划分给黑白双方，再无可事之点，棋局结束。


题 11 解


题 13 解甲


题 12 解

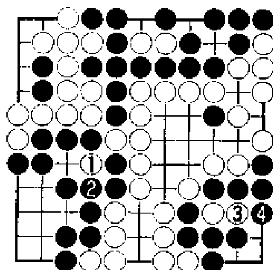
题 13 解乙　白 1、3 打企图在黑方围成的地域内闹事，但黑 2 接、4 提，白不可能在黑方控制的范围占一个子。

题 13 解丙　黑 1、3 打，企图在白方的地域内闹事，白只要注意走 2、4 接，黑将无功而返，黑 5 又想在左上角挑起事端，白 6 打，黑仍无计可施，故黑再下也不可能改变双方活棋的子数。

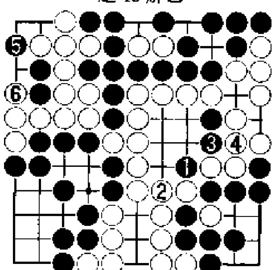
题 13 解丁　双方确认终局后首先将双方的死子清理出棋盘。

题 13 解戊　双方商定计算白方的子数后就将白子填满白方围成的空交叉点内，然后逐个计算，结果应是 60 个子白负半子，(因棋盘总的空点是 11×11，共 121 个，白 60 子也就是黑方应有61子)也可说黑胜半子。

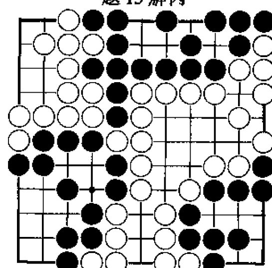
题 13 解己　为了计算方便和加快速度，可将白地做成三个 2×5 的长方形。也就是白方的空格已有 30 个子，再计算另外的子数共 30 个。



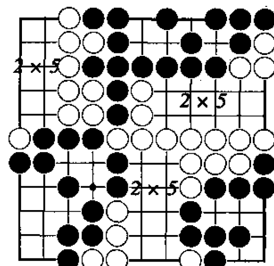
题 13 解乙



题 13 解丙

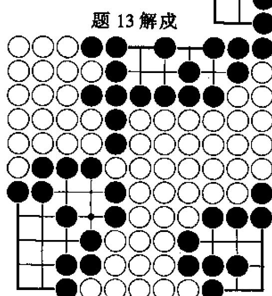


题 13 解丁

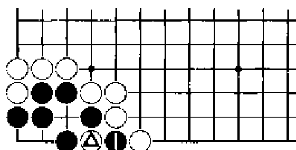


题 13 解己

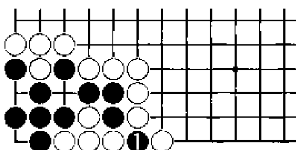
题 13 解戊

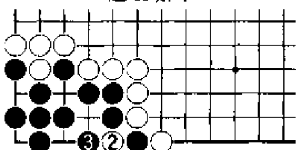


题 14 解 黑 1 提后是不允许白立即于Ⓐ位提黑一子的，必须间隔一个回合以后才有权提回。这称为“劫”争。

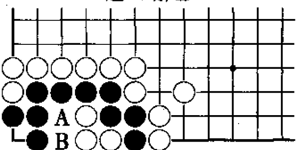

题 14 解

题 15 解甲 黑 1 提白四个子后形成题 15 解乙之状，白 2 可以立即提黑一个子。


题 15 解甲


题 15 解乙

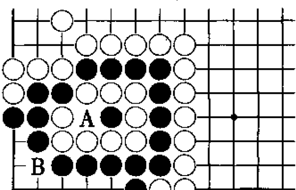
题 16 解 黑不必走 A、B 两点提白三个子。因为这三个已经是死子，终局时可拿掉三个子后将黑子填满这些空点，能计算出具有十六个黑子。若黑走 A、B 两手提白三个子后，终局计算仍是十六个黑子。



题 16 解

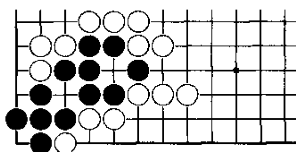
题 17 解 被围的白子只有一个眼，黑随时可走 A 位提白，但完全没有必要，除非白走 B 位断，想杀死黑子突围时才需要走 A 位提。

这块黑棋共有三十七个子，如走 A 位提白，仍只有三十七子。



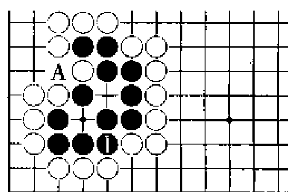
题 17 解

题 18 解 黑棋有三个眼，除角上是真眼外，中间两个都是假眼，这块黑棋是死棋。


题 18解

题 19 解　黑 1 使下面的眼成为真眼，从而保证了该块棋成为活棋。

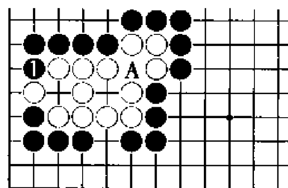
黑 1 如于 A 位提，白 1 位破眼，黑死！



题 19 解

题 20 解　黑 1 挤，使白左边的眼成为假眼，白死！

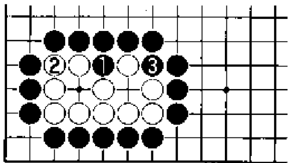
黑 1 如于 A 位提白三个子，白占 1 位使大块白棋成活。



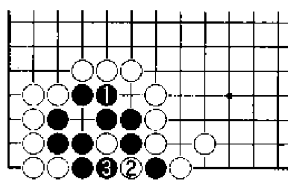
题 20 解

题 21 解　黑 1 挤是杀白的关键之着。白 2 使左面的眼成为真眼，黑 3 打使右面的眼成为假眼。

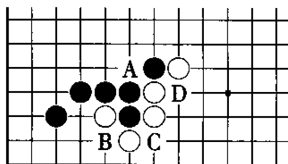
黑 1 如占 2 位或 3 位，白占到 1 位即活。


题 21 解

题 22 解　黑 1 使上面的眼成为真眼这是做活整块棋的关键着法。白 2 提，黑 3 也提，黑活。


题 22 解

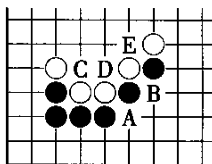
题 23 解　黑有 A 位一个断点，白方有 B、C、D 三个断点。



题 23 解

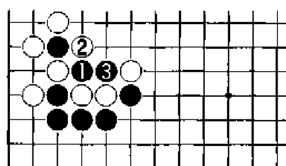
题 24 解

黑有 A、B 两个断点，白占 B 位将发生双打；白有 C、D、E 三个断点，其中 D 位将发生双打。



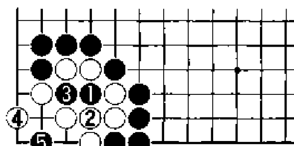
题 24 解

题 25 解 黑 1 双打，白 2 提黑一子是正确的应法。黑 3 能提到两个子。

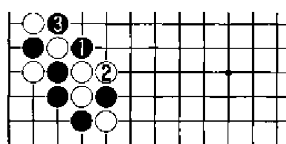

题 25 解

3 位的断点对白威胁不大。

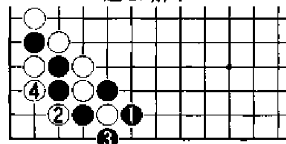
题 26 解 黑 1 断是双打白棋的要处，白 2 接，黑 3 不仅是提白两个子，更是破掉白方的眼，以下至黑 5 点，白角全死。


题 26 解

题 27 解甲 黑 1 双打是最佳选择，白 2 逃出，黑 3 不仅提到一个白子，还将左边两个白子击溃，并救出左边被白围住的一个黑子。

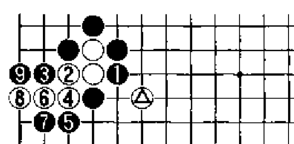

题 27 解甲

题 27 解乙 黑 1 这里打，虽能提到一个白子，但被白 2 双打，左面三个黑子全被白方抓获。

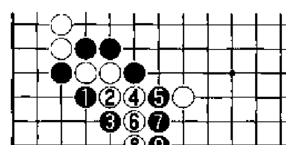

题 27 解乙

题 28 解 黑 1 打，方向正确。白 2 如逃即形成征子，白 6 逃到边上，黑 7 可改成闷打的方法吃白。

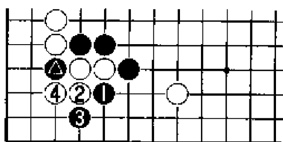
黑 1 如于 2 位打则方向错，白 1 位逃出即能和白△子连上。


题 28 解

题 29 解甲 黑 1 打，方向正确，白 2 如逃，黑可继续征吃白子，黑 7 不再按规律于 8 位征吃是关键。否则白棋将逃脱。

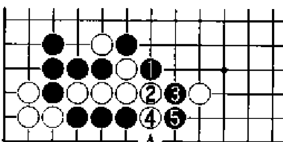

题 29 解甲

题 29 解乙 黑 1 打，方向错误，至白 4 逃出，黑▲子自身难保。


题 29 解乙

题 30 解 黑 1 打，方向正确，黑 5 往边上追赶也是关键之举，白子被杀。

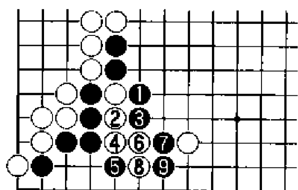
黑 1 如于 2 位打则错，另外黑 5 如于 A 位打也错。



题 30 解

题 31 解甲 黑 1 打，3 再顺打一手是关键，以下至黑 9 打，白子被杀。

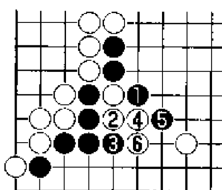
黑 5 如于 6 位打，白 5 位长，黑角被杀。

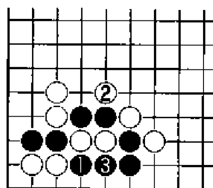

题 31 解甲

题 31 解乙 黑 1 打，3 立即转方向的常规征吃是不行的，以下至白 6 长出，黑已无法擒住白子，自身还将遭到白方的严厉回击。

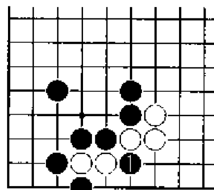
题 32 解 黑 1 断打是局部战斗致胜的要着，这是闷打。

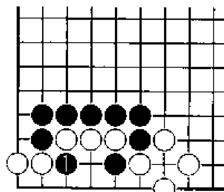
题 33 解 黑 1 断打也是一种闷打，白方两子无法逃脱，白 2 打，黑 3 提白两子。


题 31 解乙


题 33 解

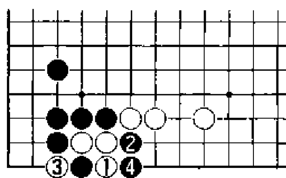
题 34 解 黑 1 断打，白方三个子已无法逃脱，这是闷打的标准型，角上两个白子也同时阵亡。


题 32解


题 34解

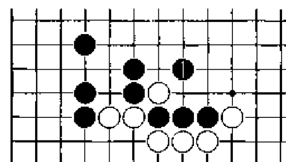
题 35 解　白 1 打是错着，黑 2 抓住机会于 2 位断，形成闷打之形状，白 3 提黑一个子是无用的挣扎，黑 4 再打，白死。

白 1 应于 2 位接或 4 位虎，保护断点才是。



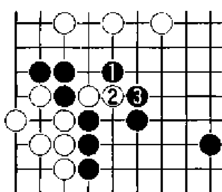
题 35 解

题 36 解　黑 1 枷是正着，不仅吃住了白子而且形成一个眼。

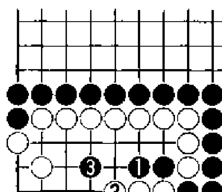


题 36 解

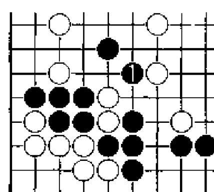
题 37 解　黑 1 跳枷，白 2 已无法逃，白 2 如冲，黑 3 挡，白若冲就形成闷打。



题 37 解



题 38 解

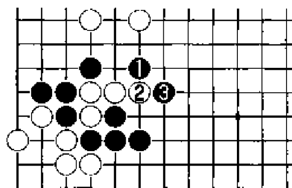


题 39 解

题 38 解　黑 1 打是关键，白 2 如长黑 3 再枷，白损失不小。

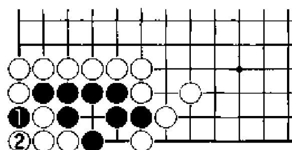
题 39 解　黑 1 也是枷，白两个子已不能动弹。

题 40 解　黑 1 跳枷是好手，白 2 如冲，黑 3 扳住，白四个子无法逃脱。



题 40 解

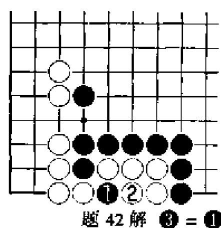
题 41 解　黑 1 扑，白 2 如提，黑 3 再于 1 位可提四个白子。

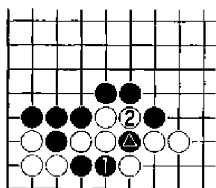


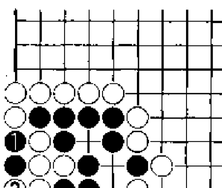
题 41 解　❸ = ❶

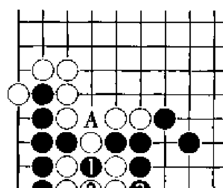
题 42 解　黑 1 扑，白 2 如提黑，黑 3 再于 1 位可提白五个子。

题 43 解　黑 1 断是好手。使黑▲子成为“扑”，白 2 如提黑▲一个子，黑可于▲子位提白四个子，白损失惨重。


题 42 解　❸ = ❶


题 43 解　❸ = ▲


题 44解　❸ = ❶


题 45 解

题 44 解　黑 1 扑是杀白的关键之着。白 2 提黑两个子，黑 3 再于 1 位扑，白五个子无法逃脱。

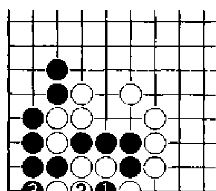
题 45 解，黑 1 扑，白 2 提，黑 3 再打，白不能于 1 位接，否则黑于 A 位提，白损失更大。

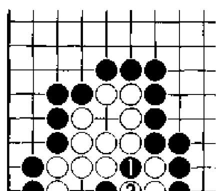
题 46 解　黑 1 扑，白 2 提，黑 3 打，白四个子无法逃回。

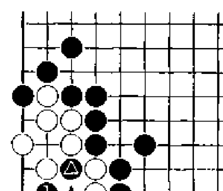
题 47 解　黑 1 扑能杀死两个白子同时又杀死了整块白棋。

题 48 解　黑 1 扳使黑▲子成为扑入之子，这是次序颠倒的扑，故也称为倒扑，整块白棋只有一个眼。

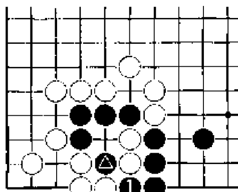
黑 1 如于 A 位提两个子，则白 1 位挡就有两个眼而活。


题 46解

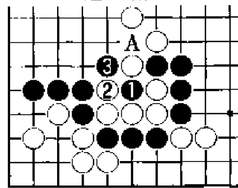

题 47解　❸ = ❶


题 48解

题 49 解 黑 1 断，也形成倒扑，擒杀两个白子，救出被围的这个黑▲子。

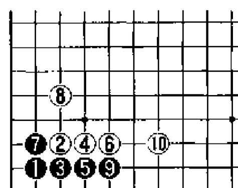

题 49 解

题 50 解 黑 1 扑，白想逃出四个子就只有 2 位提，黑 3 再打，白不能于 1 位接，否则黑 A 位提，白损失更大，这是以扑形成接不归的典型。

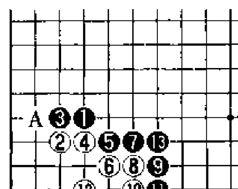


题 50 解

题 51 解 黑 1 占二·二是错误的，位置太低，占地太少，以下黑 3、5 长是为了占地做眼，这是必须如此下的。每下一手，只围一个空格的地。这是不合算的。白在外围着的子虽没有明显的围到地，但在以后的作战中必然会发挥出它的作用，如正常发挥的话其作用肯定比黑棋的大。

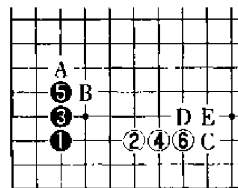

题 51 解

题 52 解 黑 1 至白 8 属正常的下法，黑 9 扳是过份之着，因白在 9 位爬二路圈的地是很少的，故黑 9 不必阻止白爬二路。白 10 大错，占一路更是价值极小的着法。白 10 至少要于 A 位扳以扩大角地，但最正确的下法应是在 13 位断。黑 11 于一路挡更是没有必要的，因为白决不会再于 11 位冲。



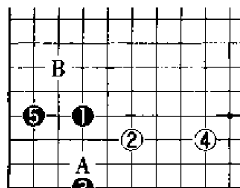
题 52 解

题 53 解 黑 1、白 2 分别占角、边是正常的下法。黑 3、白 4 以一子挨着一子的方式围地是效率低下的围法，黑 3 应于 A 位拆二或是 B 位小飞才是正常的围法，白 4 也应于 C 位拆二，D 位小飞或是 E 位大飞才是正常的下法。黑 5、白 6 的错误还是效率太低。



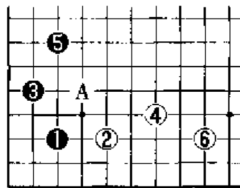
题 53 解

题 54 解 黑 1 占四 · 四，白 2 小飞挂角是正常的下法，黑 3 似乎是拆二，但因是拆到一路上是不好的，此着至少是占 A 位保护角地，白 4 拆二是正常的，黑 5 再关到二路围地仍是效率低下的围法，黑 5 于 B 位小飞围地要比在 5 位围地效率高。



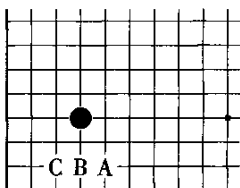
题 54 解

题 55 解 黑 1 占三 · 三，白 2 占边是正常的，黑 3 向二路上小飞效率低，应于 A 位向四路小飞才符合围地应占三路四路为主的原则，白 4 至 6 的围法都是正常的。请比较一下，黑 3 和黑 A 两者的差别。



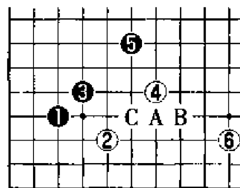
题 55 解

题 56 解 黑 A 至 C 位都是下到二路围地，但 A、B 两处尚属正常，C 位向角内小飞则围地较小，不是正确的下法。



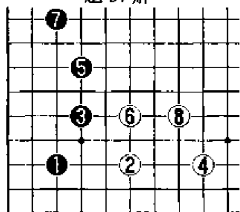
题 56 解

题 57 解 黑 1、白 2、黑 3 都属正常，白 4 的下法不好，应下 A 位小飞或 B 位大飞，白 2 与 4 之间的间隔太大，黑 C 位闯入，白无应手，黑 5 也不好，黑 3 与 5 之间的结构有漏洞，白 6 的下法漏洞更大。



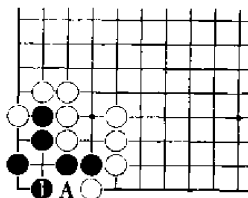
题 57 解

题 58 解 黑 1 至 7 的围法都是正常的，白 2 占边、4 拆二也可以，但白 6、8 两着围取中腹是效率低下的围法，忘记了金角、银边、草腹的围地原则。故黑方围占的地域比白方大得多。


题 58解

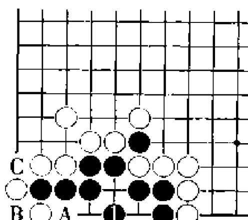
题 59 解　黑 1 是做眼的要点，有此一着即活。

黑 1 如于 A 位打吃，则白于 1 位，黑死！



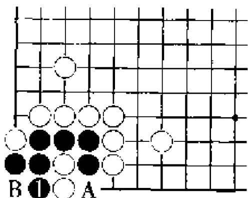
题 59 解

题 60 解　黑 1 是做活的要点，黑 1 如于 A 位打则错，白占 1 位，黑 B 位提，白 C 位接，黑死！



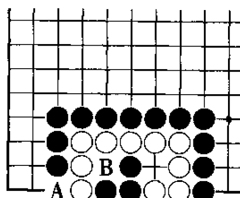
题 60解

题 61 解　黑 1 做眼并打吃两个白子是做活的关键一手，黑 1 如于 A 位打，白占 1 位，黑 B 位提到三个白子只能做一个眼。



题 61 解

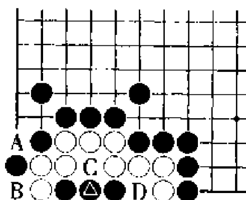
题 62 解　白棋是死的，若要验证的话可走 A 位紧气，B 位再送吃，白只能吃到方四，不可能做出两个眼。



题 62 解

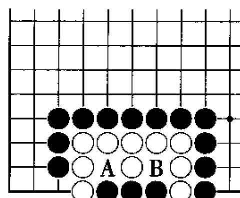
题 63 解　这块白棋也是死的，黑若要提掉白棋则可走 A、B 紧气后再占 C 位送吃，白只能做成“丁四”的眼位，黑△位再点，白死。

值得一提的是黑 C 位送吃是正确的，此着若于 D 位送吃，白就能提成“直四”的眼位而活。



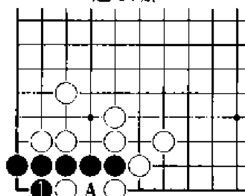
题 63 解

题 64 解 这块白棋是活棋，黑不论走 A 位或 B 位送吃，白都能形成“曲四”的眼位而活，当然，白也不能先走 A 位或 B 位去提黑三个子，这将是一种自杀行为。


题 64 解

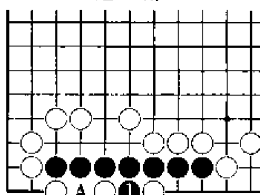
题 65 解 黑 1 做眼并打吃白子是做活的关键之着。白左边的一个子因无法逃脱，黑就保证有两个眼。

黑 1 如于 A 位打，则白占 1 位，黑死！


题 65 解

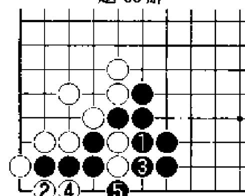
题 66 解 黑 1 打吃，保证左、右各有一个眼而活。

黑 1 于 A 位打吃，白 1 位接，黑只能形成直三的眼位而死。

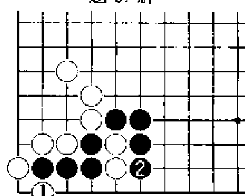

题 66 解

题 67 解 双方各有三口气，它们之间没有公气。

黑 1 先紧气将取得对杀的胜利。如图至黑 5，快一气提白两个子，若白先紧气的话结果正好相反，请自己验证。

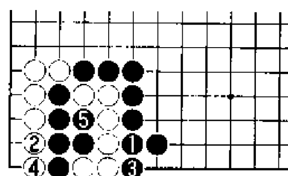

题 67 解

题 68 解 黑有三口气，白仅有两口气，由于它们之间没有公气，因此对杀的结果是一目了然的，气长者胜。白 1 紧气只是徒劳的，黑 2 也紧气总能快一气杀白。

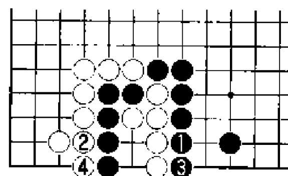

题 68 解

题 69 解 黑、白双方各有三口气，其中有一口是公气，由于一口公气不能构成双活，因而是先动手者胜。黑先于 1、3 位紧外气，最终能于 5 位提白。

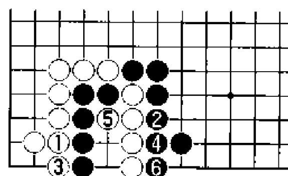
值得一提的仍是不能先紧 5 位的公气。


题 69 解

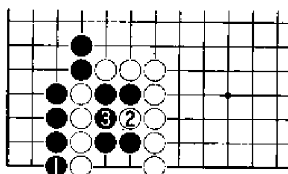
题 70 解 黑、白双方各有四口气，其中有两口公气，因而缓冲的作用增大，不论哪一方先动手紧气都无法消灭对方，只能构成双活。


题 70 解

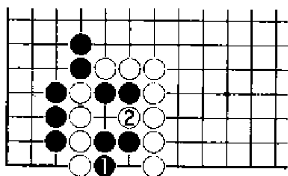
题 71 解 黑有五气，白有六口气，其中各有三口公气，公气越多，缓冲的作用越大，双活的可能性也随之增大，即使气长的一方（白方）先动手紧气，仍无法杀死黑棋，当然，若黑先动手紧气，白不加理采也不会被对方杀死。


题 71 解

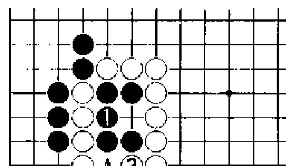
题 72 解甲 这里的外气、公气比较难算，但黑 1 先紧白方的外气总是正确的，白 2 如冲，黑 3 接快一气杀白。


题 72 解甲

题 72 解乙 黑 1 先紧公气是错误的，白 2 冲，黑反而被吃。

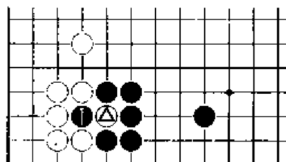

题 72 解乙

题72解丙 黑1先紧上边的公气，也不行，白2冲，黑若要阻止白棋连接不得不走A位的公气，故黑仍失败。



题72解丙

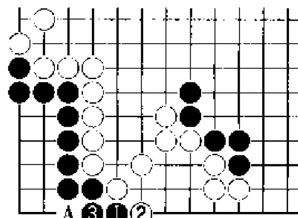
题73解 黑1提白△一子，若再化一手棋于△位粘，只是抓住一个俘虏得一目。



题73解

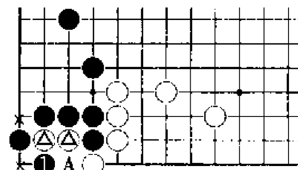
白若先于1位粘则双方在此都没有目。也就是说黑白双方为争这一目棋要花费三手棋，因此每手棋的价值是三分之一目。这是有价值的着法中最小的，由于这是一个劫，故称为单劫，在棋局的最后即终局前下这类不到一目的棋。

题74解 黑1扳、3接，增加了A位的一目棋，若白先于3位扳，黑A位挡，白1位接，则白增加了2位这一目棋而黑则少了A位这一目棋，故黑1扳、3接，这种一路扳、接的下法有2目价值。



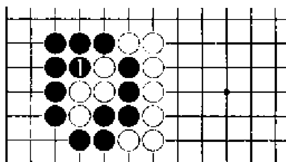
题74解

题75解 黑A位提白多了四个空格和两个俘虏故有六目棋。



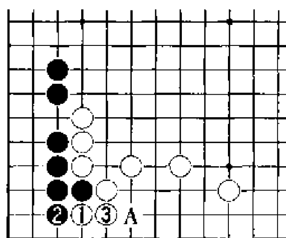
题75解

题76解 黑1提白四个子形成四个空格和抓到四个俘虏成了八目棋，那么黑1这手棋是否有八目的价值呢？非也，因为白方四个子原来就是死棋，黑1不提的话原有九目地域，黑1提后只有八目，黑1这手棋

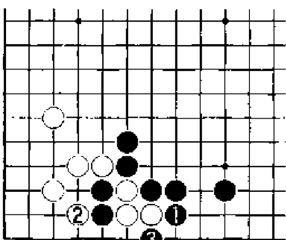


题76解

非但没有增加目数反而减少了一目，这是一个很大的损失，这是提死子的结果。

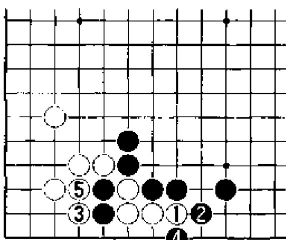

题 77 解

题 77 解 白 1、3 在二路上扳、接价值较大，与黑先于 3 位扳、白 A 位挡、黑 1 位接相比要相差 10 目，由此这种着法与双方的死活、强弱关系不大，仅是现实的目数出入，故仍是不太重要的着法，但它毕竟还有 10 目的价值。


题 78 解甲

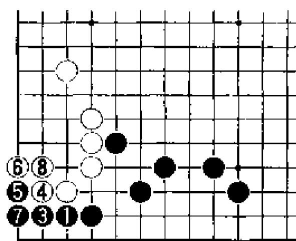
题 78 解甲 黑 1、3 先紧气能提白三个子，救出黑方两个子。

题 78 解乙 白 1 先冲一手，黑 2 挡后，白 3、5 再紧气杀黑两个子。


题 78 解乙

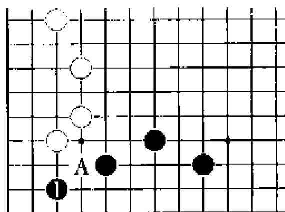
两者相比，白增加 5 目，黑方减少 9 目，故这一手的现实价值是 14 目，另外白先动手吃黑的话（解乙）黑棋的强弱多少受些影响，故这手棋的价值在 14 目以上。

题 79 解 要正确计算这手棋的价值至少还要上六十课后才能讨论，这里只是初步估计和认识一下这类常见图形一手一手棋的价值。黑 1 冲，白 2 如不理，黑 3 再长至白 8 接是双方正常的边界，这与白先于 1 位挡，两者相比要差约 15 目，这是一手价值不大也不算


题 79解 ②脱先

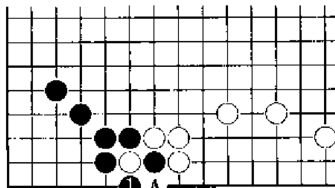
小的棋。

题 80 解　黑 1 小飞与白先于 A 位尖顶夺角，两者相比要差两个角，其价值在 15 目以上，是相当大的一手棋。



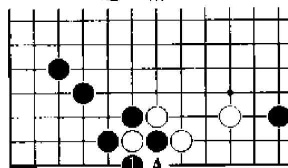
题 80 解

题 81 解　黑 1 提白一个子与白于 A 位提黑一子，其价值将在 10 目左右。



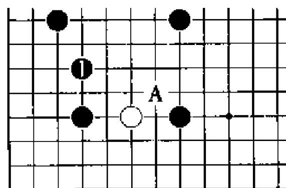
题 81 解

题 82 解　黑 1 提白一个子其价值不仅是现实的十几目之差，而且直接使白三个子成为弱不禁风的子，若白先于 A 位提黑一个，该块白棋就成为活棋，这是一手既有现实利益又有巨大潜在利益的重要着法。



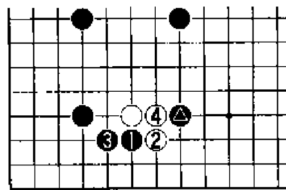
题 82 解

题 83 解甲　黑 1 是最佳选择，这手棋加强了左边两个子的联系，更好的控制左边的地域，并且对白子也是一种威胁，如黑 A 位去封就能将白子的出路封死。

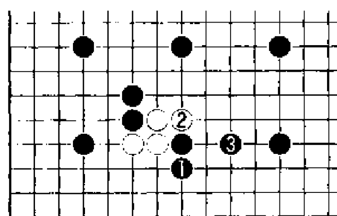


题 83 解甲

题 83 解乙　黑 1 托是恶手，白 2 扳，黑 3 退是正着，但白 4 接后，黑▲子紧挨了远比它强的白子上受到伤害。

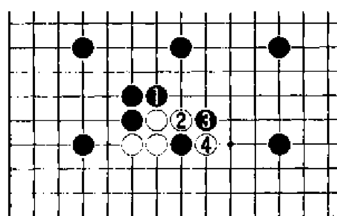

题 83 解乙

题 84 解甲　黑 1 下立，加强己方最弱的子是很重要的，另外它尚有加强和右边之子的联系、防止白方在下边做眼的功能，白 2 如压，拓宽出路，黑 3 跳也是很好的下法。



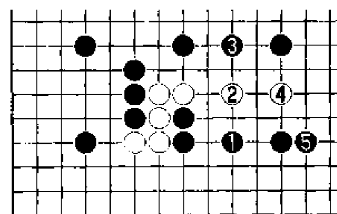
题 84 解甲

题 84 解乙　黑 1 紧贴白子是想再于 2 位着手可封住白棋，但这种想法，即要连走两手才能达到目的的想法是极端错误的，这种目的是永远也无法达到的，因为下围棋是每方各下一手。白 2 长出，黑 3 再度紧贴白棋，白 4 断打，黑方从子力上的巨大优势逐步走向四分五裂的状态。



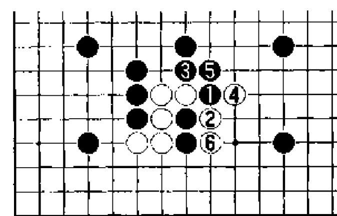
题 84 解乙

题 85 解甲　黑 1 是正解，白 2 跳，向右逃出，黑 3 远远的封住白棋向上的出路，白 4 再向右逃，黑 5 仍不去接触白子，采用围角、破坏白方在右边安根做眼，这是很好的攻击想法和做法。



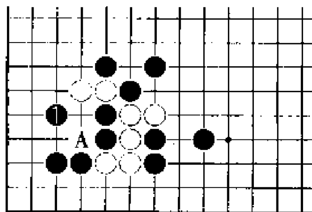
题 85 解甲

题 85 解乙　黑 1 扳，企图立即封住白棋的出路，白 2 断，黑 3 继续紧气，堵住白向右上的出路，但白 4、6 打，黑方下边两个子处境危急！



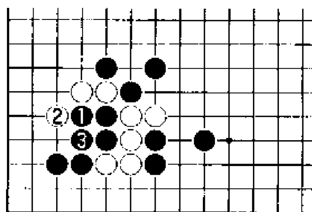
题 85 解乙

题86解甲 黑1跳是正确的选择，首先是防备白于A位闷打，其次是增加左下角黑棋的眼位，确保整体的安全。



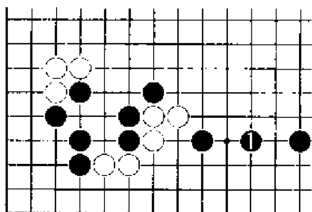
题86解甲

题86解乙 黑1紧贴是错误的，白2打，黑3只得接，这一打增加了白方的眼位，减少了黑角的眼位，黑不得不费力来谋求黑角的活路。



题86解乙

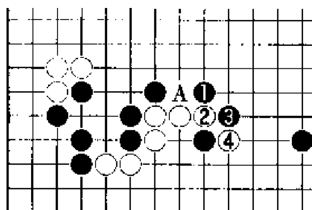
题87解甲 黑1单关加强对下边的控制，同时又对下边的白子施加压力是很好的下法。



题87解甲

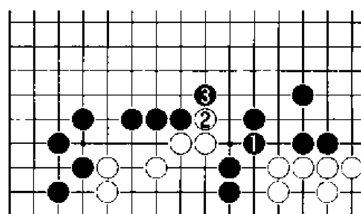
题87解乙 黑1枷想立刻封住并杀死白子是必须要考虑的，但正因为是要对白子采用极刑，就必须考虑白要竭力挣扎、反击，白2冲、4断就是正常的反击手段。以下的战斗比较复杂，但黑要全歼白子还不可能，故黑1封操之过急！

黑1于2位挡或是A位压则是典型的错着，这不是攻击白子，而是一种护送敌子脱离危险的下法。

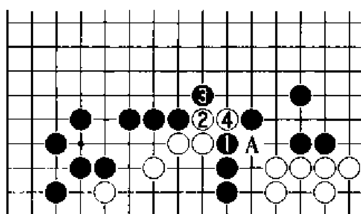


题87解乙

题 88 解甲　黑 1 远离白子强化自身的连络，实则是对敌最严厉的打击，白 2 冲，黑 3 挡，白棋无法冲出黑的包围圈，又无法做出两个眼，下边的地域全归黑方所有。


题 88 解甲

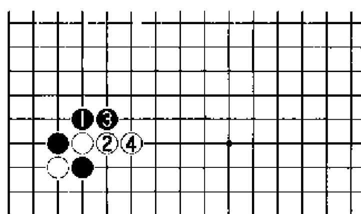
题 88 解乙　黑 1 贴住白子是常见之错着，白 2 冲黑 3 再扳住，白 4 再挤，黑 A 位的断点不得不补，白得以冲出包围。



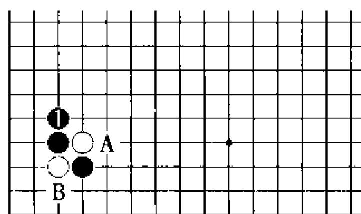
题 88 解乙

题 89 解甲　黑 1 打是不可能吃到白子的，因白 2 长后就有三口气，黑 3 再追赶，白 4 再长后有四口气，其结果只是使下边的友军处于绝境。

这里白并没有子力上的优势，白子处在中段，也没有很多的断点，故黑并不具备杀掉敌子的任何条件。


题 89 解甲

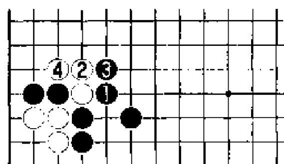
题 89 解乙　在不可能杀敌的情况下，黑 1 长强化自身是正常的下法，由于强化了自身，白方两边的子都受到削弱，并处境危急，以



题 89 解乙

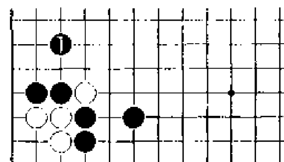
后至少可以A位征或B位打。

题90解甲 黑1打同样不可能消灭敌子，白2长出，黑3若不顾自身的危险而继续追击，其结果只能是自搬石头压自己的脚，白4曲，黑方两个子反而被杀。



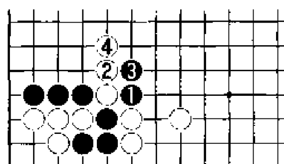
题90解甲

题90解乙 黑1跳，强化自身是不错的下法。



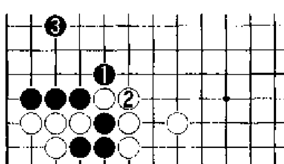
题90解乙

题91解甲 黑1打、3追击企图杀死白子犹如白日做梦，白4长出后，由此下边的三个黑子已被白方擒住，故白子是毫无风险的，而黑子却死的死，伤的伤，已经成为不可收拾的局面。



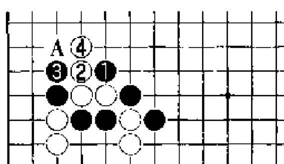
题91解甲

题91解乙 黑1打，迫使白2接，黑3拆二后至少在左边取得一定的地域。



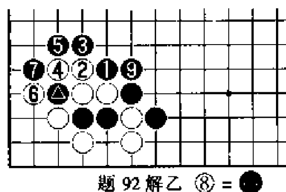
题91解乙

题92解甲 黑1打企图吃白是不可能的，黑3打更是荒唐的下法，白4长出后，黑子已溃不成军，不可收拾，这都是盲目杀棋的恶果。

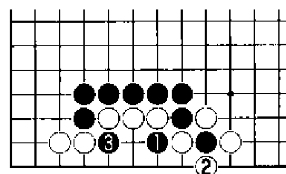


题92解甲

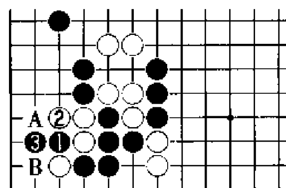
题92解乙 黑1打，白2长出，黑3、5继续打的目的并不是要杀白棋，真正的目的是要封住白棋向上的出路，以下至黑9接，至少在外围组成一队有相当战斗力的部队。


题92解乙 ⑧=●

题93解 黑1断打是能杀到敌子的，因白2提黑子后黑3可闷打白方三个子，这是利用敌子的断点达到杀敌的目的。


题93解

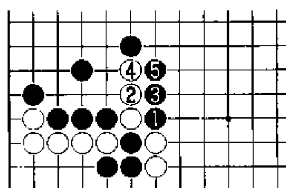
题94解 黑1断是能吃到白子的，白2长出，黑3也长出，以后A、B两处都能杀死白子。



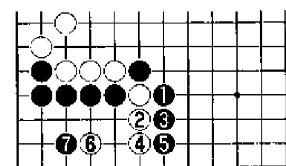
题94解

这是黑方利用白方的断点，以及白子处在边线附近的两个因素杀死白子的。

题95解 黑1打，3、5继续追赶是能杀死白子的，这是因黑方在这里有子力上的优势，而黑3、5挡的方向又正好把敌子赶向己方子力占优的地方去。


题95解

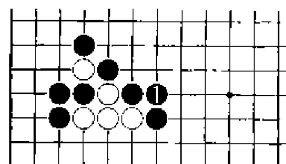
题96解 黑1打，3、5挡住白向右的出路而开放左边的出路（己方子力占优之处）以及下边（这是没有出路之处）以下至黑7挡，白子无路可逃。


题96解

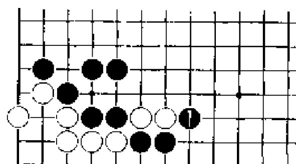
这是黑方利用子力优势和敌子接近边界的两大要素取得成功

的例子。

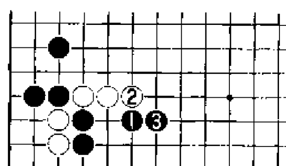
题97解 黑1接是好手，注意到己方在此有较多的断点，需要立即补强，这对初学者来说是一大飞跃。


题97解

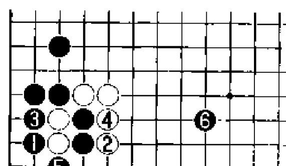
题98解 黑1扳起拓宽出路是重要之着，因下边两个子的出路狭窄，易遭致命的打击。


题98解

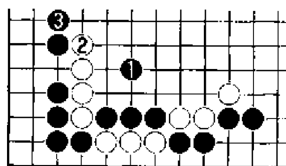
题99解甲 黑1跳是正着，白2压，黑3继续长出，角上的两个白子因无法做出两个眼而自然死亡。


题99解甲

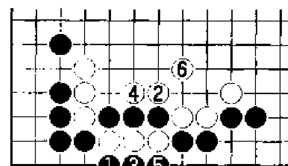
题99解乙 黑1紧气是急于提子的表现，白2夹是正着，以下至黑5提白两子（须知，黑方化了三个无用的子去提两个无法做活的死子，这是极大的浪费），白6拆三安根取地，黑失败。


题99解乙

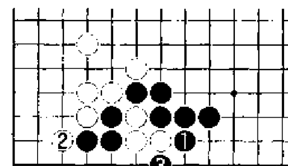
题100解甲 黑1跳出是正着，白2压，黑3长，由于下边的三个白子是死子，全体黑子可以说都是活棋，而左边的四个白子和下边的三个白子无法组成一支作战队伍，这是白方崩溃的局面。


题100解甲

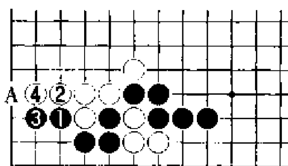
题 100 解乙　黑 1 紧气，白 2 扳将黑三个子封住，以下黑 5 被迫提白三个子，白 6 补后在中腹形成一股相当强的作战队伍，黑失败(黑方在一路连下三个子提白是极端痛苦的事)。


题 100 解乙

题 101 解甲　黑 1 紧气是错着，白 2 顺手挡，黑 3 不得不紧气，角地已归白所有。

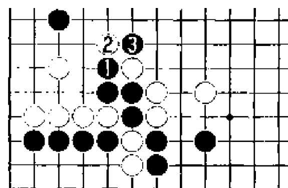

题 101 解甲

题 101 解乙　黑 1 扳是正着，白 2 挡，黑 3 再长，已夺得角地，白 4 再挡，黑也可不加理采，也可考虑于 A 位扳，以免紧气提白之三个子。

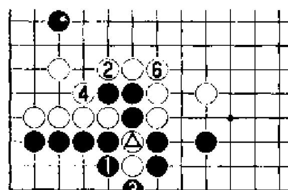


题 101 解乙

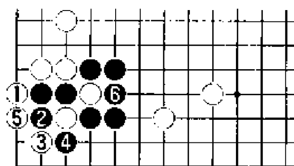
题 102 解甲　黑 1 拐出是好手，白 2 扳，黑 3 打，冲出白方的包围，不仅避免紧气提下面的两个白子，而且还使白方外围支离破碎。


题 102 解甲

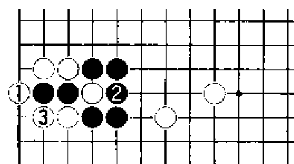
题 102 解乙　黑 1 紧气提白是软弱的下法，以下至白 6 接后构成一股强大的作战势力，两者相比真有天壤之别。


题 102 解乙 ❺ = △

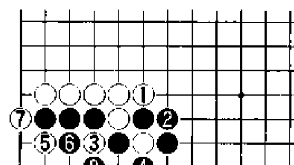
题 103 解甲　白 1 打，黑 2 长是正着，白 3 再打，黑 4 只得提，白 5 打，黑 6 也只得提，但黑棋是一个坚不可摧的壁垒。


题 103 解甲

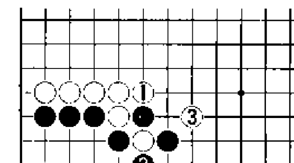
题 103 解乙　白 1 打，黑 2 急于提，白 3 再打，不仅角地归白，而且黑棋成为一块没有足够眼位的棋，两者相比差别很大。


题 103 解乙

题 104 解甲　白 1 打，黑 2 接是正着，白 3 断打，黑 4 只得提，以后白只能在角中得些小便宜，这不能与黑 2 之子对外发挥的作用相比。

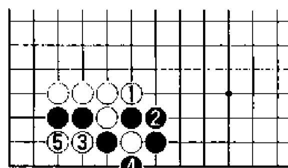

题 104 解甲

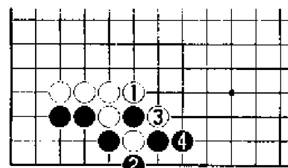
题 104 解乙　白 1 打，黑 2 如急于提白，白 3 飞能将黑方的出路封住。


题 104 解乙

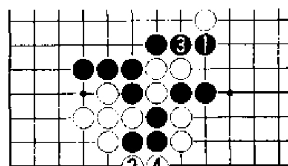
题 105 解甲　白 1 打，黑 2 提是正确的，白 3 再打，黑 4 可扳打出头。

题 105 解乙　白 1 打，黑 2 如接，则白 3 断打，黑 4 只得提，白 5 打，整个角归白方，黑不利。


题 105 解乙


题 105 解甲

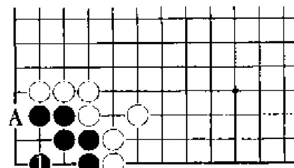
题 106 解　黑 1 枷是好手，白 2 只得紧气，黑 3 打，白 4 提，黑亦在外形成一股相当强的力量，白虽提到黑方三个子，但这一局面是白方吃亏。



题 106 解

紧气提子实则上是一件不愉快，甚至是相当痛苦的事(除非提取一大片敌子)，反之若能迫使敌方紧气提子则是一件相当痛快的事！

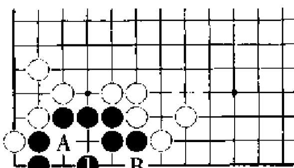
题 107 解　黑 1 做眼是正确的，这保证黑棋拥有两个眼。



题 107 解

黑 1 若于 A 位立则形成“刀五”的形状，白于 1 位点，黑死！

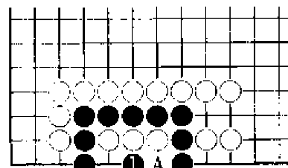
题 108 解　黑 1 尖是好手，以后 A、B 两处，黑必能争到一点而活。这种想法很重要，即一着棋下后有两个好点，那么敌方争到一处，你还能得到另外一个好点。



题 108 解

黑 1 如于 B 位使眼位扩大也是一种正常的下法，但这是“刀五”，白 1 位点，黑死！

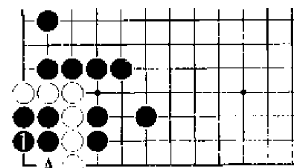
题 109 解　黑 1 是做活的要点，虽没能做出两个眼，但也构成双活。



题 109 解

白先占 1 位也是杀黑的要点，以后再于 A 位送吃就构成“刀五”。

题 110 解　黑 1 团是杀白的要点，黑 1 如于 A 位紧气，白于 1 位扑

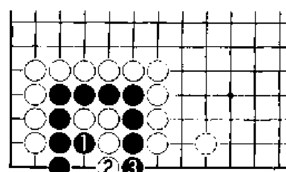


题 110 解

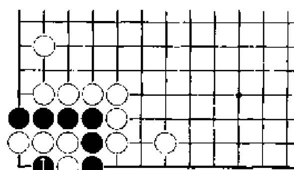
即活。

题 111 解 黑 1 是要点，白 2 长，黑 3 再打能形成“曲四”的眼位。

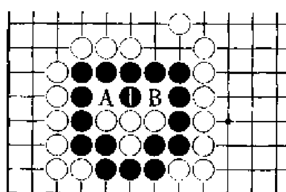
黑 1 如于 3 位立，白占 1 位团就形成“刀五”杀黑。


题 111 解

题 112 解 黑 1 是做活的要点，它阻止白占 1 位形成“刀五”。


题 112 解

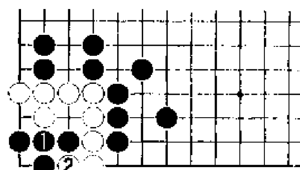
题 113 解 黑 1 是要点，形成“双活”，因白不论 A 位或 B 位送吃就是“曲五”，若被白先占 1 位则将构成“聚六”的眼位，黑死！



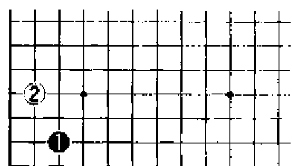
题 113 解

题 114 解 黑 1 接是要点，白 2 如紧气，黑尽可能先不加理采，白再紧气提掉黑棋只能构成“丁四”，白无法活。

白若先占 1 位就能活。


题 114 解

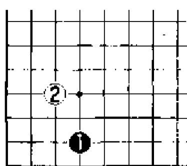
题 115 解 黑 1 占角，白 2 挂角都不好，处在二路上，位置太低，围地太少。


题 115 解

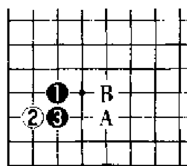
题 116 解 黑 1 占二·四同样是位置太低，白 2 挂角是正常的。

题 117 解 黑 1 占小目是正常的，白 2 挂角是不正确的，黑 3 压，白子生死未卜。对于小目，普通是于 A、B 位挂角。

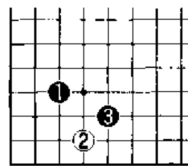
题 118 解 白 2 挂角也因位置太低而没人采用，黑 3 飞压后白子虽不致于死，但被黑封住和压在低位是不可避免的。



题 116 解



题 117 解



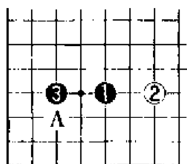
题 118 解

题 119 解 白 2 挂离角太远，黑 3 从容补角，白不利。

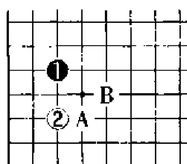
白 2 于 3 位或 A 位挂角是正常的。

题 120 解 黑 1 占目外是正常的，白 2 占三·三挂角也是常见的下法，另外白也可在 A 位或 B 位挂角。

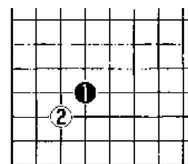
题 121 解 黑 1 占星位是近来用得最多的占角方法，白 2 点三·三夺角也是常用的。



题 119 解



题 120 解



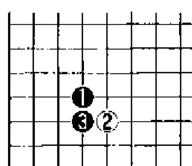
题 121 解

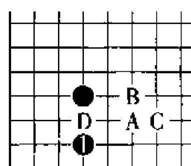
题 122 解 黑 1 占星位，白 2 的挂角几乎没有人采用，黑 3 挡下后舒舒服服的取得完整的角地，而白 2 之子紧挨着比自己强大的黑子旁受到伤害，白不利。

题 123 解 黑 1 守角的方法很少采用，更多的是采用 A 位

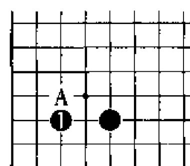
小飞，B位单关，C位大飞或是D位主柱守角。

题124解 黑1占三·三守角比较保守，更多的是用A位小飞守角。


题122解



题123解

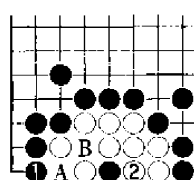


题124解

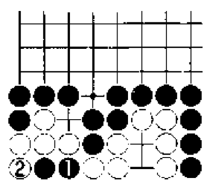
题125解 黑1立，白不能于A位做眼，因黑可于B位提三个白子，白如于2位提，黑A位打，白死。

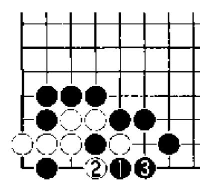
题126解 黑1扑是破眼的常用手段，白2提，黑3再于1位扑，白死。

题127解 黑1打是破眼的好手，白2提，黑3连回，白死。

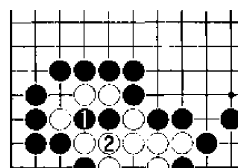


题125解


题126解 ❸=❶


题127解

题128解 黑1扑入，白2提，黑3再扑，白死。


题128解 ❸=❶

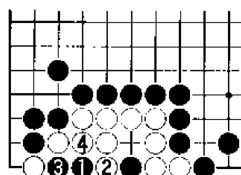
题 129 解　黑 1 点眼是好手，白 2 挡，黑 3 扑能破眼，白死。

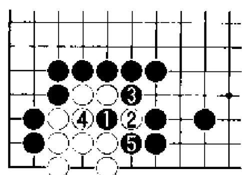
白 2 如于 3 位接，则黑于 2 位接，白仍死。

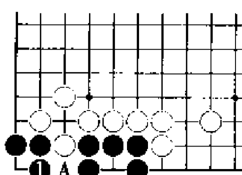
题 130 解　黑 1 深入虎穴是破眼的好手，白 2 打，黑 3 双打是关键之着，白 4 提，黑 5 打，破眼成功。

题 131 解　黑 1 做眼是冷静的，保证了两个眼而活。

黑 1 如于 A 位打，则白于 1 位扑，成为劫活。


题 129 解


题 130 解



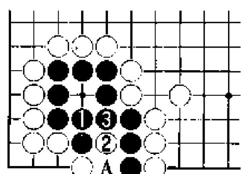
题 131 解

题 132 解　黑 1 做眼即能活。

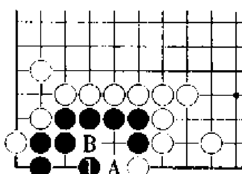
黑 1 如于 A 位打，白 3 位打，黑死。

题 133 解　黑 1 做眼，右边还有一个眼，黑 1 如于 A 位打，白于 1 位打，黑只能占 B 位打劫。

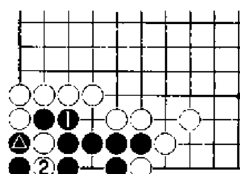
题 134 解　黑 1 接是正着，白 2 提黑两个子，黑 3 再▲位扑能活。



题 132 解

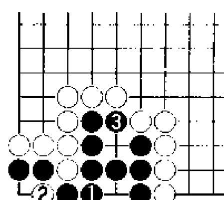


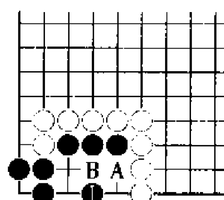
题 133 解


题 134 解 ❸ = ▲

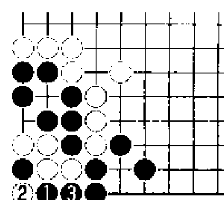
题 135 解　黑 1 接是关键的一着，以后 2 位做眼和 3 位做眼必可占到一处而活。

黑 1 如于 2 位或 3 位做眼，白占 1 位扑，黑死。


题 135 解



题 136 解


题 137 解

题 136 解 黑 1 跳保证左面做成一个眼，而活。

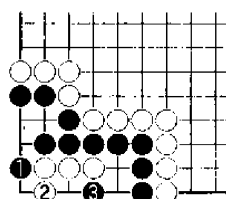
黑 1 如于 A 位挡或 B 位曲，白于 1 位跳，黑死。

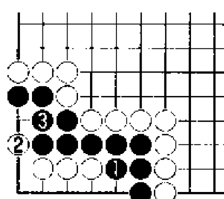
题 137 解 黑 1 占二·一路，阻止白方做眼是致胜的关键，白 2 如提，黑 3 连回，形成有眼杀无眼。

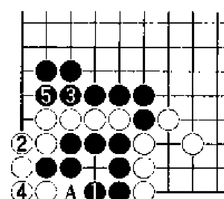
题 138 解甲 黑 1 扳是保证己方拥有一眼，妨碍敌方做眼的要点，2 立，黑 3 再次阻止白方做眼黑方必胜。

题 138 解乙，黑 1 扳是只知紧气而不知其他的典型下法，白 2 扳，黑 3 接后，白形成白方有眼杀黑方的无眼。

题 139 解 黑 1 做眼并留出 A 位的公气是致胜的关键，白 2 若紧气则至黑 5，黑胜！


题 138 解甲

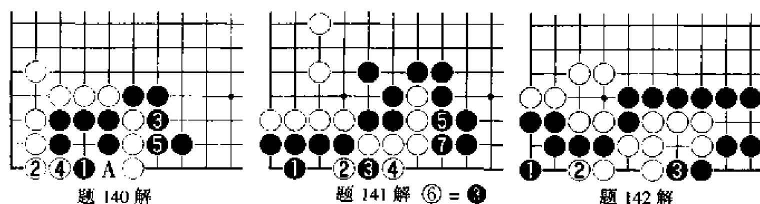

题 138 解乙



题 139 解

题 140 解 黑 1 做眼又留有 A 位的一口公气是正着，以下至黑 5 紧气，黑胜。

题 141 解 黑 1 做眼，白 2 只能扳，黑 3 扑后只要紧气就能取胜。



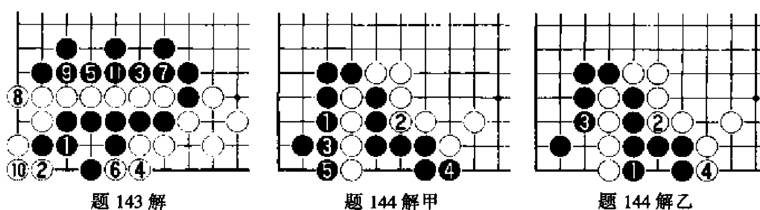
题 140 解　　题 141 解 ⑥ = ❸　　题 142 解

题 142 解　黑 1 做小眼是好手，白 2 不得不冲，黑得以占 3 位破眼，形成有眼杀无眼。

黑 1 如于 2 位打，只能形成三格的眼不能算作大眼，白 1 位点眼将形成“劫争”。

题 143 解　黑 1 做小眼，尽可能多的留出公气，白 2 扳是必然的，以下只要简单的紧气就能杀白。

黑 1 如于 2 位立做眼，则白 1 位点眼由于公气太少，黑棋必败。

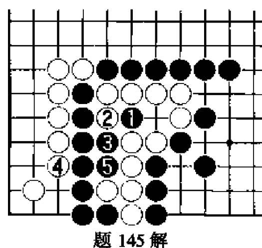


题 143 解　　题 144 解甲　　题 144 解乙

题 144 解甲　黑 1、3 简单的紧气就能杀白。

题 144 解乙　黑 1 做眼是错着，因有眼方并没有公气，故至白 4 紧气，黑反被白方所杀。

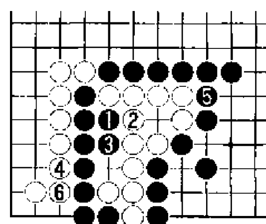
题 145 解甲　黑 1 是好手，尽可能减少有眼方的公气（实则是有眼方的外气）是取胜的关键。白 2 做眼，黑 3 断，黑胜。



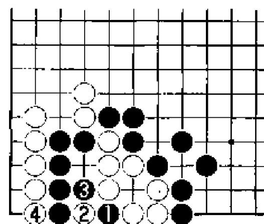
题 145 解

题 145 解乙　黑 1 简单的紧气，白 2 做眼，形成有眼杀无眼之势。

题 146 解　黑 1 扑，迫使白 2 提，从而减少了一口公气(实则上是减少了白方的一口气)黑 3 打，白 4 紧气，黑 5 提劫成为劫杀。



题 145 解乙



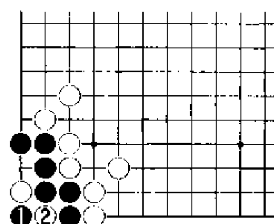
题 146 解

黑 1 如于 2 位冲，白 1 位做眼，黑就无条件的被白所杀。

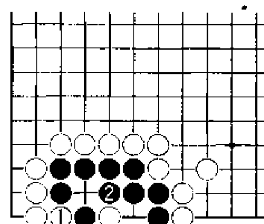
题 147 解　黑 1 扑，白 2 只得提劫，该块棋的死活就决定于劫的胜负。术语称为劫活。

题 148 解　白 1 打，黑 2 做劫是唯一的抵抗，只有靠劫胜才有生机。

白 1 是错着，占 2 位阻止黑方做眼本是杀黑的要点。



题 147 解

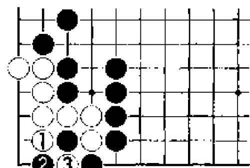


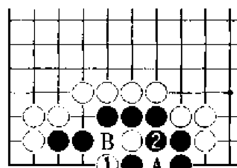
题 148 解

题 149 解 白 1 打，黑 2 做劫给白制造了不小的麻烦，白只有劫胜才能活。

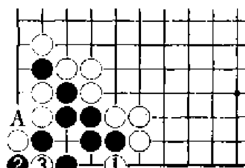
白 1 先于 2 位跳是做活的好手。

题 150 解 白 1 打，黑 2 以劫来顽抗，以求一线生机，黑 2 如于 A 位接，白 B 位接，黑死。黑 2 如于 B 位断打，白 A 位提黑仍死。


题 149 解



题 150 解



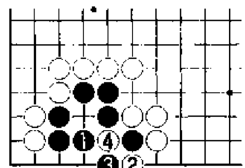
题 151 解

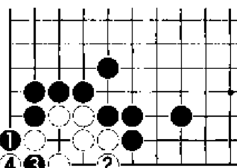
题 151 解 白 1 扳破眼，看来黑已无活路，但黑 2 扑入能造成劫争，因白不能于 A 位接。

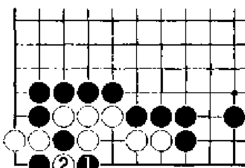
题 152 解 黑 1 做眼，白 2 打，黑 3 做劫是唯一有望成为活棋的下法。

题 153 解 黑 1 扳是正着，白 2 做眼，黑 3 扑入，成为劫杀。

黑 1 如于 2 位破眼，白 1 位立即活。


题 152 解


题 153 解


题 154 解甲

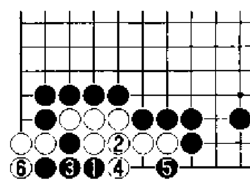
题 154 解甲 黑 1 扳打，白 2 只得提劫，整个白棋得靠劫胜才能活。

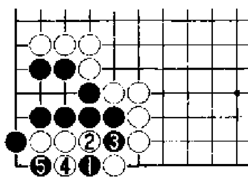
题 154 解乙　黑 1 扳打，白 2 如接，黑 3 也接，白 4 只得打，以下至黑 7 点眼，白死。

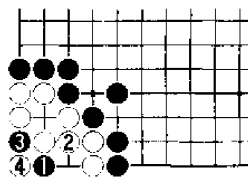
题 155 解　黑 1 跨是好手，白 2 冲，黑 3 断，白 4 只得提，黑 5 扑入成为劫。

黑 1 如于 2 位冲，白只要占到 1 位接，黑必死无疑。

题 156 解　黑 1 占二·一是要点，白 2 只得接，否则黑于 2 位扑入。黑 3 扑又形成“劫杀”。


题 154 解乙 ❼ = ❸

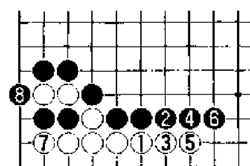

题 155 解

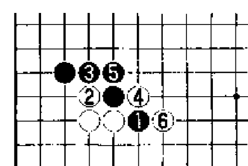

题 156 解

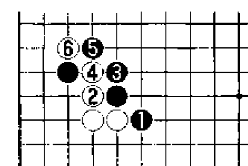
题 157 解　白为了生存只得爬二路，一共爬了七个二路子终于活了一块，但这样的排队白方是被迫的。也无法改变现状，黑方得利是明显的。格言有二路爬八个，棋活了但这局棋也输了的说法。

题 158 解甲　黑 1 扳过于凶狠，白 2 冲是必然的反击，黑 3 如挡，白 4、6 打，黑损失很大。

题 158 解乙　黑 3 如退，白 4 再冲，黑 5 必然挡，白 6 断，黑棋的外围千疮百孔。


题 157 解

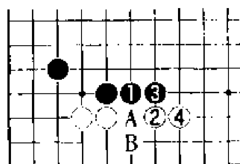

题 158 解甲

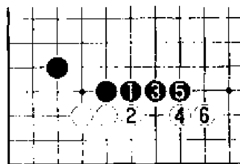

题 158 解乙

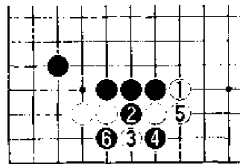
题 159 解甲 白 2 跳是正着，黑 A 位冲，白 B 位挡，并不可怕，黑 3 压，白 4 已跑在前面。

题 159 解乙 白 2 再长，胆子太小，黑 3 也长，白 4 虽能跳，但黑中腹的子排队越长，其威力也越大，白稍亏。

题 160 解 白 1 扳，太想抬头，但黑 2 冲，白 3 挡后断点太多，黑 4、6 打，白棋崩溃。

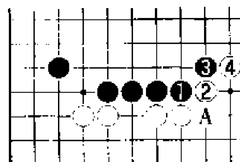

题 159 解甲


题 159 解乙


题 160 解

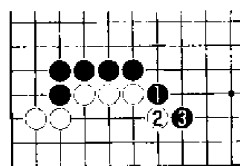
题 161 解 黑 1 压，白 2 必然扳起争取更好的处境，黑 3 再压，白 4 完全可以连扳，以求一战。

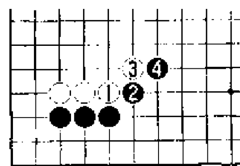
白 2 再于 A 位长是不可取的。

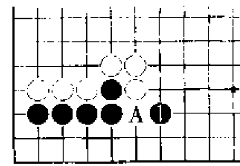

题 161 解甲

题 162 解 黑 1 扳住白方的出路是强有力的下法，白 2 如扳，黑 3 连扳，白无反击的能力，只能甘愿被封在角内。

题 163 解 白 1 压是毫无意义的，黑 2 当然扳，白 3 再扳，黑 4 也可连扳，白方不利。

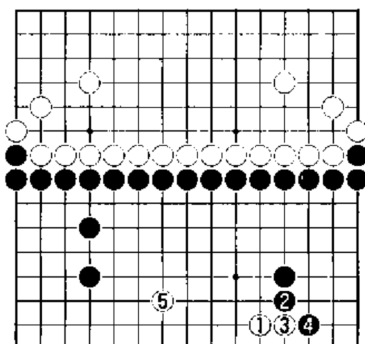

题 162 解


题 163 解

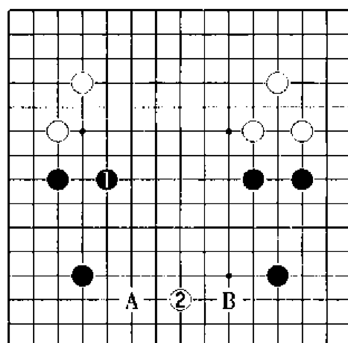

题 164 解

题 164 解 黑 1 应立即跳出，否则白 A 位挡下封头是黑方不能接受的。

题 165 解　白方的地域肯定比黑方小，如果同意终局无疑等于认输，故应到黑方的巨大地域中去闯荡一番，如图所示占 1 位二路子飞挂是进角和围边谋活的好点，黑 2 挡住角地，白 3 爬一子后再于 5 位折，这里将引发一场围歼大战，这是白唯一争胜的下法。

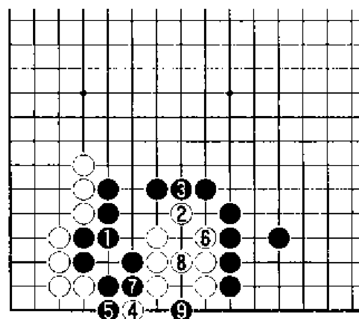

题 165 解

题 166 解　黑方的规模远比白方的大，互相围地白明显的吃亏，故必须入侵黑阵以求一战，应该说早点入侵比晚入侵更为安全，白 2 就是较好的着陆点，另外，A 位和 B 位也是可选择之点。



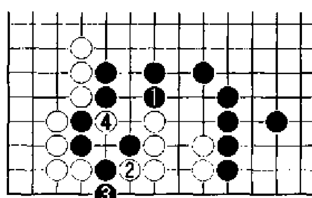
题 166 解

题 167 解甲　黑 1 补断，强化包围圈是关键的一着，白棋在这样小的地方内要做出两个眼是不可能的。除非黑方给以帮助，白拼命挣扎，黑方极其稳健的应对，以下至黑 9 点，白死！

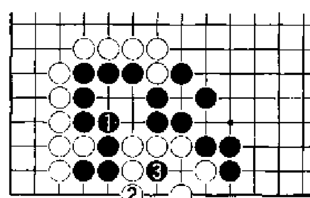

题 167 解甲

题 167 解乙　黑 1 顶，似乎也是加强包围圈，但更多的想法是顺便紧白一气。白 2 挤，黑 3 立阻渡，白 4 打，包围被突破，黑前功尽弃。

题 168 解甲　黑 1 补断是杀白的关键。

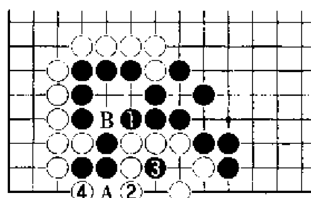


题 167 解乙

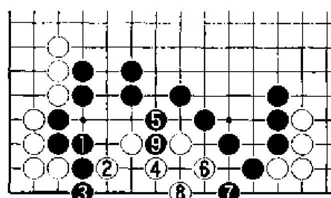


题 168 解甲

题 168 解乙　黑 1 扳住仍是想补断，同时顺便紧白一气，白 2 立，黑 3 点眼，白 4 扳渡，黑不能于 A 位挡，否则白 B 位提黑四个子。



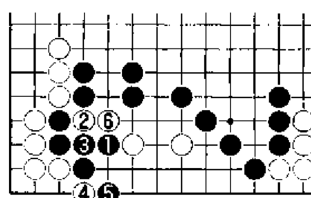
题 168 解乙



题 169 解甲

题 169 解甲　黑 1 接是好手，以后黑只要注意破眼，白就无法活。

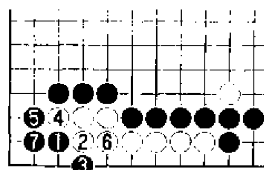
题 169 解乙　黑 1 虎是错着，白 2 打，黑 3 如接，白 4 扳，黑 5 打被白 6 逃出，黑子反而被杀。

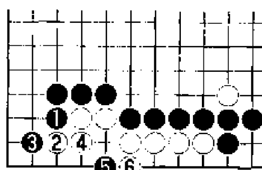


题 169 解乙

题 170 解甲　黑 1 跳是好手，白 2 挡，黑 3 扳，再度缩小眼位，白已无法活。

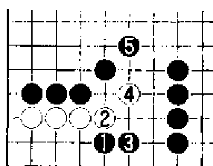
题 170 解乙　黑 1 拐，被白 2 扳，扩大眼位，黑 3 再挡，白 4 接后黑已无法杀死白棋。

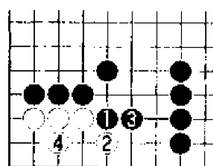

题 170 解甲

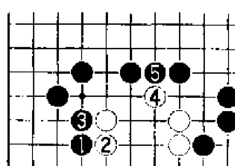

题 170 解乙

题 171 解甲　黑 1 二路跳是最大限度的缩小眼位，白 2 冲，黑 3 退出，白棋已无法做出两个眼，白 4 尖企图突围，黑 5 尖以加强包围，白必死无疑。

题 171 解乙　黑 1 扳，被白 2 扳就扩大了眼位，黑 3 退，白 4 曲，稳健的做活。

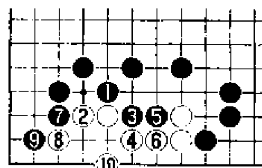

题 171 解甲


题 171 解乙


题 172 解甲

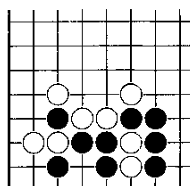
题 172 解甲　黑 1 小飞，缩小眼位，白 2 挡，黑 3 加强连络，白 4 尖，黑 5 稳健的接，白棋的眼位无法做出两个眼。

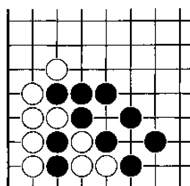
题 172 解乙　黑 1 压可说毫无作用，白 2 长使眼位扩大不少，以下至白 10 虎，在黑方的严密包围下活了一块。

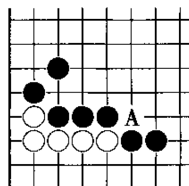

题 172 解乙

题 173 解　黑棋是一块已经拥有两个眼的活棋，黑棋应该充分发挥它的威力而根本不要在这附近着子。

题 174 解　这块黑棋虽未活净，但其眼形、出路以及连络状况都是优秀的，这是一队非常强大的棋，几乎不要照顾的强棋。


题 173 解


题 174 解

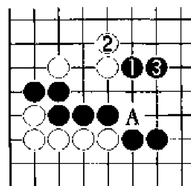


题 175 解

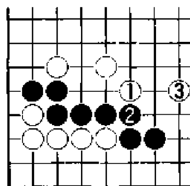
题 175 解　这棋黑棋的出路极广，眼形也不错。下边尚有先手一个眼，故是一队接近活棋的强大队伍，唯一的弱点是 A 位的断点，要注意保护，但不需立即补断。

题 176 解甲　黑棋的队伍虽然扩大，但出路并不广，而且有 A 位的断点，故不是一队强大的棋，需立即补强，如黑 1 搭是重要的一手，白 2 退，黑 3 并后才能形成既有眼位又有广阔出路的强棋。

题 176 解乙　白若先于 1 位刺，黑 2 接，白 3 跳，黑棋立即成为出路狭窄，必须立即加以处理的弱棋，而白棋即成为出路很广的棋，一下强化了不少。这里的一手棋是影响双方强、弱的要点。



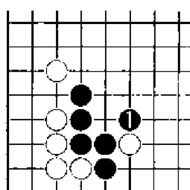
题 176 解甲

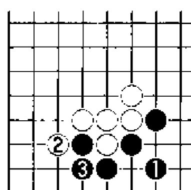

题 176 解乙

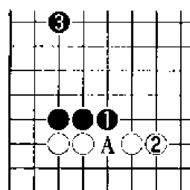
题 177 解　黑棋连络状况不错，但出路不算宽，眼位没有，眼形也不佳，故必需补强，黑 1 虎补后，出路和眼形都得到极大

的改善，黑1若脱先，白先于1位长，黑棋就更弱了。

题178解　黑棋的连络状态极差，必需立即补强，黑1加强连络并取得一定的眼位，白2打，黑3接也是有关双方强弱的要点。


题177解


题178解



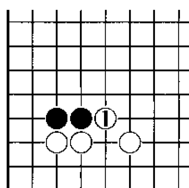
题179解甲

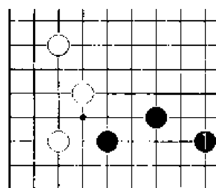
题179解甲　黑1长是有关双方强弱的要点，它拓宽了出路，白2不得不补断，否则黑A冲就有切断白棋的手段，黑3折围取根据地继续加强自身。

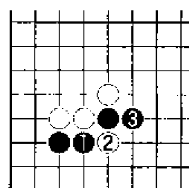
题179解乙　白于1位虎起，这里黑、白双方的强弱就不成比例，已经不是同一级别的战斗。

题180解　黑1小飞是必要的，使原来根据地不足的弱点得以改善。黑1若脱先，白必须在1位拦击。

题181解　黑1挡是必然的一手，否则被白占到1位，黑必吃亏，白2如打，黑3必长，白2如于3位打，黑于2位接。

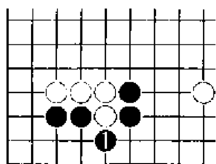

题179解乙

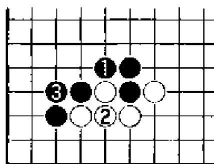

题180解

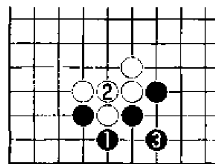

题181解

题182解　黑1挡也是必然的，若被白占到1位，黑棋四分五裂。

题183解　黑1必打，其目的是不让白占此位分裂黑棋，白2接，黑3也接，这是正常的应对。


题 182 解


题 183 解

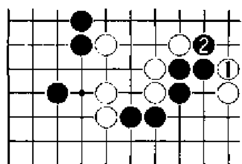

题 184 解

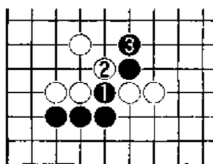
题 184 解　黑 1 打也是避免被白方分裂,白 2 接,黑 3 也补断。

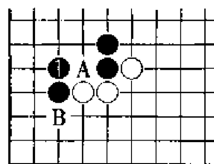
题 185 解　白 1 企图封黑是徒劳的，黑 2 长出是必然的，这是白方自己造成被分裂之状。这是白 1 的错误造成的。

题 186 解　黑 1 冲断开白棋，白 2 断都是必然之着，否则都将被对方穿透。造成分裂之状,为了保持相互切断的战术状态,黑 3 强化自己的弱子是必要的。

题 187 解　黑 1 长是很好的应法,黑 1 占 A 位挡虽也能避免白占 A 位穿透黑棋,但白 B 位扳角太大。


题 185 解


题 186 解



题 187 解

黑 1 于 B 位长夺角,被白占 A 位分裂白棋,这是黑方绝对不能接受的结果。

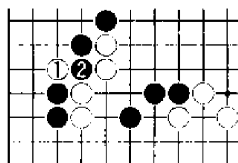
题 188 解　白 1 扳，黑 2 断是必然的应手，否则黑就可能被白分裂,由于白 1、黑 2 互相切断就立即爆发一场战争。

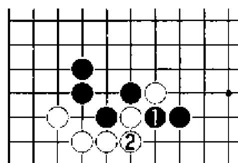
题 189 解　黑 1 断打是必然的，此点若被白占去，黑就被分裂,白 2 接也是必然的。

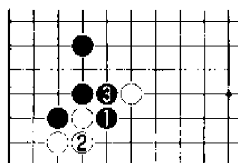
题 190 解甲　黑 1 打、3 接是分裂白棋的正确下法,由此也取得了优势。

题 190 解乙　黑 1 断打,3 再打是贪吃的下法,白 4 断打,

6打能吃掉一子，黑7断打是取得连络的好手，黑9渡过，总有处于低位之感，比甲图的结果要差得多。


题188解

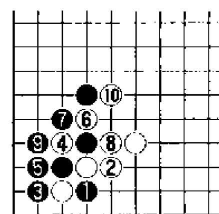

题189解

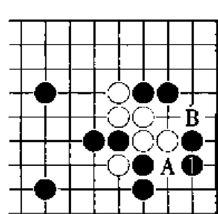

题190解甲

题191解　黑1退是保持连络的要着。

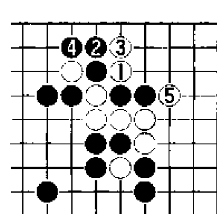
黑1如于A位挡则莫明其妙的碰撞敌子，白B位扳，黑棋边角被切断。

题192解　白1打，3先手挡下，黑4只得打，白5征能得一大角。

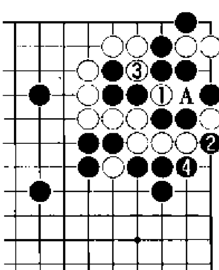

题190解乙



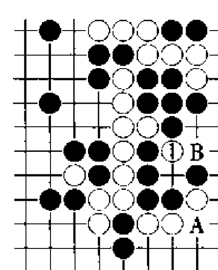
题191解


题192解

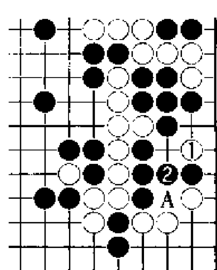
题193解　白1扑，黑眼已不保，故黑2提是明智的，放弃



题193解



题194解



题195解

三个子，占到4位使角上的子得以逃脱。

黑2如于A位提，白3位打，黑角全死。

题194解 白1打能消灭黑棋，若于A位补，黑B位做眼能活。

题195解 黑1退，白2挖是杀白的要着，黑无法于A位断，黑死。

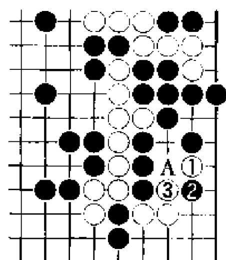
题196解 黑1小飞是杀黑的最佳着法，黑2夹，白3冲，黑无法于A位断白。

白1于2位小尖也能杀黑，但不如1位杀得快捷。

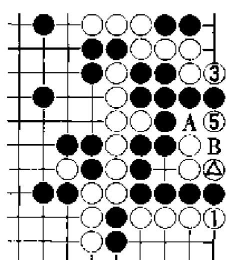
题197解 白　位贴后，黑棋已是死棋，若要验证其死活，则白1、3紧完外气后再于5位做眼就能杀黑。

黑若先于A位紧气，则白B位团一手是重要的，以免黑于B位扑入。

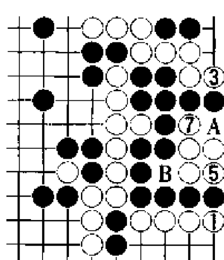
题198解 黑棋是活棋，白若要杀黑棋，先将外气紧完，再是5位团，白7后，不论A位送吃，白提后成“板六”而活，或是B位送吃，黑A位提后成为“曲六”。故这是双活，只是在留下的四个空点中，白可在终局时再下两个子而黑不能去占任何一点。故在这四个空点中白有占两点的权利。



题196解



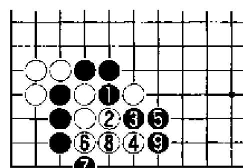
题197解

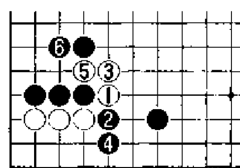


题198解

题 199 解 黑 1 冲，白 2 挡后，黑 3 断是必然的一着，这能杀死三个白子而救出角中的黑子，白 4 如打顽强抵抗，则以下至黑 9 挡下，白子全部被歼灭。

题 200 解 白 1 扳，黑 2 断是有力的一着，白 3 如长，黑 4 立下，白角上无法活，白 5 冲，黑 6 退是好手，白无法切断，故白 3 只能于 4 位打，至少保持角上能活。

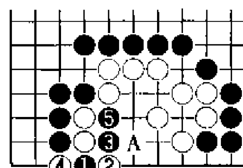

题 199 解


题 200 解

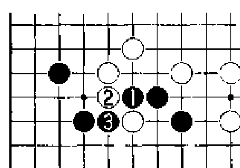
题 201 解 白 2 挡是错着，黑 3 断打后 4 如提，黑 5 再断打，白损。

白 2 应于 A 位跳是正着。

题 202 解 黑 1 冲、3 断是正确的突围处，断下的白子是无法与后面的三个黑子抗衡的。

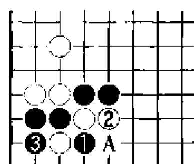


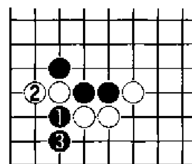
题 201 解


题 202 解

题 203 解 黑 1 断打，再 3 打至少能暂时救出黑角上两个子，以后则有一场恶战。黑 1 于 2 位打，再 A 位先手挡下则是和平的处理方法。

题 204 解甲 黑 1 断是正着，白 2 长黑 3 也长加强自身，威胁两边的白子是好手，这引来一场激烈而正常的战斗。

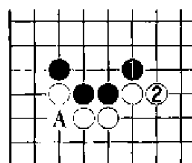

题 203 解

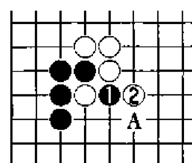

题 204 解甲

题 204 解乙 黑 1 扳是大恶手，白 2 长后 A 位的切断已失去作用，白得大片边角地域而黑方共有 4 个子竟有两个断点，黑大亏。

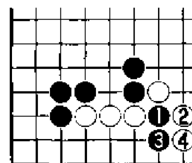
题 205 解 黑 1 断打，几乎没有作用，只是吃到一个无用的废子，白 2 打将黑棋的出路封住。

黑 1 的正确下法应于 A 位出头。


题 204 解乙

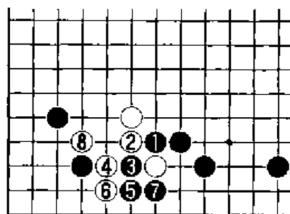

题 205 解

题 206 解 黑 1 断是不行的，白 2 打，4 挡下，黑切断之子被擒杀，损失巨大。

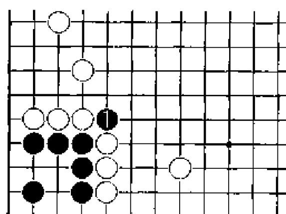

题 206 解

题 207 解 黑 1 冲、3 断看似凶狠，但白 4 打，6 先手挡下后仅弃掉一个作用不大白子而使黑角受到伤害，白子也由弱变强，黑得不偿失。

题 208 解 黑 1 断是自找麻烦的下法，因断掉的两处白棋都是很容易处理的棋。而黑 1 自身却是弱子，这样的挑战是无理的。

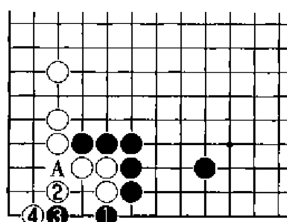


题 207 解

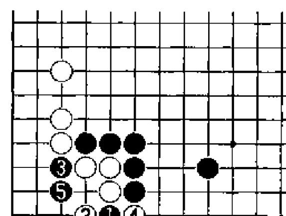

题 208 解

题 209 解甲　黑 1 扳，白 2 虎补 A 位的断点是正着，黑 3 位跳入，白 4 能挡上。

题 209 解乙　白 2 挡，危险，黑 3 断打，5 立下将发生对杀，黑若不错，白棋将被歼灭。

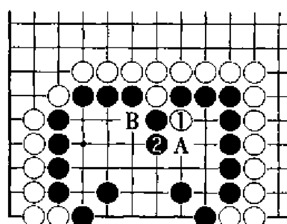


题 209 解甲

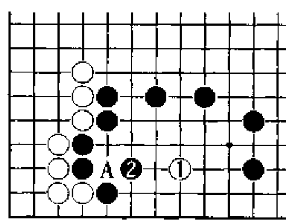


题 209 解乙

题 210 解　白 1 断是骗着，黑 2 不加理采的保护自己的断点，白无计可施。



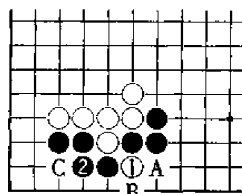
题 210 解



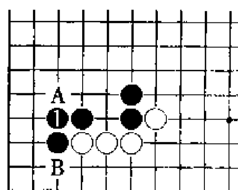
题 211 解

黑 2 如于 A 位打则中计，白 B 位断打，黑损失惨重。

题 211 解　黑 2 补掉己方的断点是杀白的最好方法，否则白 A 位断打，黑方的地域将遭破坏。



题 212 解

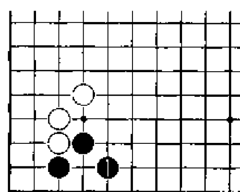


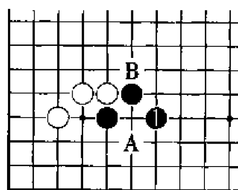
题 213 解

题 212 解　白 1 断，黑 2 接是正着，若于 A 位打，白 2 位打，黑 B 位提，白 C 位打，白得角地。

题 213 解　黑 1 接是最好的补法，如于 A 位虎补，虽断点补得更好一些，但白 B 位扳，角地被白夺得大半，黑损。

题 214 解　黑 1 虎是很好的补断办法，它并顾了眼形，出路和角地。

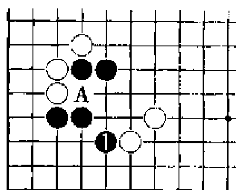

题 214 解



题 215 解

解 215 解　黑 1 虎也是并顾眼形，中腹潜力的补断方法，黑 1 如于 A 位虎，白 B 扳，黑中腹的头软弱。

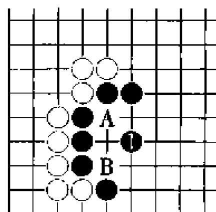
题 216 解　黑 1 尖，在补白 A 位冲断的同时还并顾围角，是一子两用的好手。



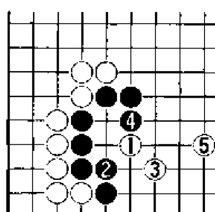
题 216 解

题 217 解甲　1 补 A、B 两个断点后使这块黑棋成为拥有很好的眼形以及广阔出路的强棋，是一手极为重要的棋。

题 217 解乙　白若先于 1 位"点方"黑 2 接，白 3 尖又是好手，黑 4 得再补断，白 5 小飞围取根据地，整块黑棋成为没有眼位，出路也不广的弱子。

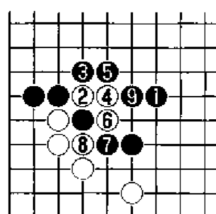


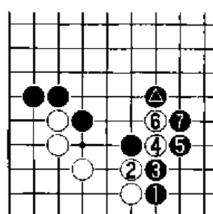
题 217 解甲


题 217 解乙

题 218 解甲　黑 1 飞补 2 位的断点是很好的补法，白 2 如断，黑 3 打至黑 9 顶，白除了强化黑棋外自己一无所获。

题 218 解乙　黑▲位飞补的优点还在于 1 位搭封白棋后，白不能于 4 位断。


题 218 解甲

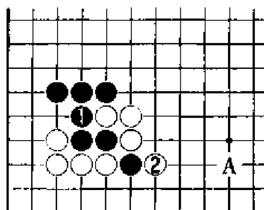

题 218 解乙

题 219 解　黑 1 逃出是没有必要的，白 2 打吃，白仍是一个整体，黑 1 仅是逃出两个废子。

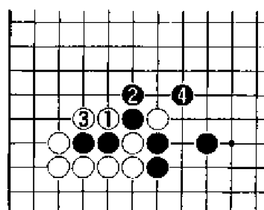
在 A 位有黑子的情况下，黑 2 位逃出迫使白 1 位提要比黑 1 位逃出为好。

题 220 解　白 1 双打，黑 2 逃出一个子是正确的，白 3 如

提，黑 4 枷使黑右边的子得到极大的强化。



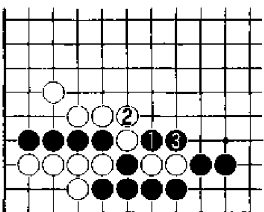
题 219 解

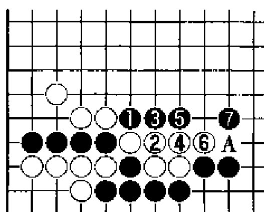

题 220 解

黑 2 如于 3 位逃出，被白于 2 位提一个要子，黑子四分五裂。

题 221 解甲　黑 1 双打，白 2 接，左边的黑棋仍是死棋，黑 3 只能提到两个不重要的子。

题 221 解乙　黑 1 打正确，白 2 如接，黑 3 打能杀死白棋而救出左边的黑棋。黑 7 如征子有利的话应于 A 位打，否则就于 7 位枷，白角上还要设法谋活。


题 221 解甲

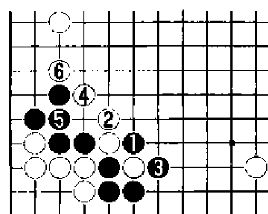


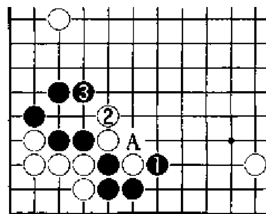
题 221 解乙

题 222 解甲　黑 1 断打是恶手，白 2 长后，黑 3 不得不提，白 4 尖是好手，黑左边的子无法逃脱。

题 222 解乙　黑 1 打是正着，白 2 如长，黑 3 得以处理左边的子而不必于 A 位提的一子，由于白角还需补一手，故黑可从容作战。

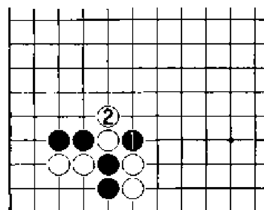
题 223 解　黑 1 打是大恶手，白 2 长出由于下边两个黑子

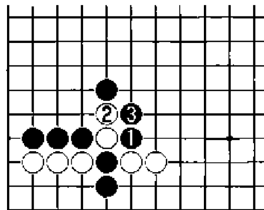

题 222 解甲


题 222 解乙

无法逃说，故黑 1 是一着不起切断作用的废子，让白方多下了一个 2 位之子。

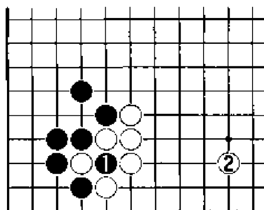
题 224 解　黑 1 打是好手，它能杀死敌方的棋筋，救出被围的黑子，并使白角成为死棋。

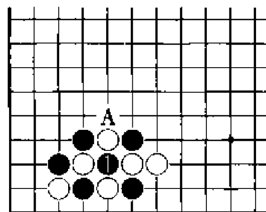

题 223 解


题 224 解

题 225 解　黑 1 提白一子对双方的强弱影响极小，不如白 2 拆边围地重要，同样，白于 1 位粘劫也是不重要的一手。

题 226 解　黑 1 提劫是重要的一手，若再于 A 位提白一子，则该块黑子就成为无比强大的作战兵团。


题 225 解

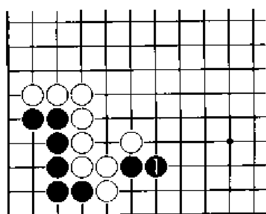


题 226 解

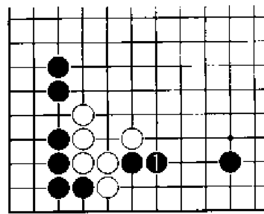
同样，白若先于1位粘劫，黑方的子四分五裂，而且全都紧贴着这些强大的敌子，这里的提子和粘劫对双方的强弱都产生重大的影响。

题227解　黑1逃出一子，向远比自己强大的白子挑战是愚蠢的，这是自讨苦吃的下法。

题228解　黑1逃一子是可行的，因为下边有黑子接应，另外白棋也不是很强，黑1逃出后该块白棋的强度受到很大的削弱。



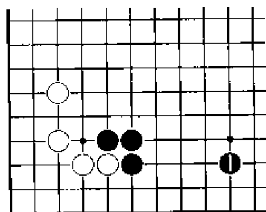
题227解



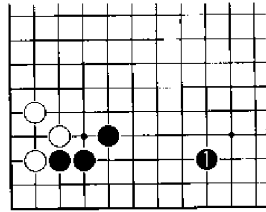
题228解

题229解　黑1拆三是正着，因左边是立二的阵势。

题230解　黑1拆三也是正常的，因左边的结构也相当于立二，但根据周围的情况也有选择A位大飞的。



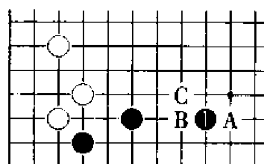
题229解



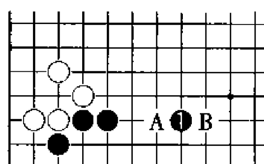
题230解

题231解　黑1拆二是正着，如于A位拆三将遭到B位的打入，黑1也可选择C位小飞。

题232解　黑1拆二是正着，拆A位太狭，B位拆三则太宽。

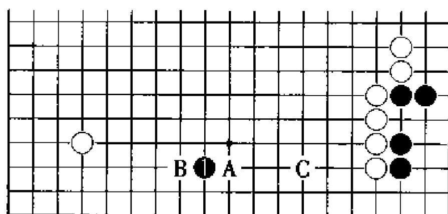


题 231 解



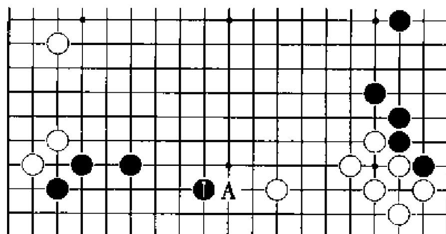
题 232 解

题 233 解 黑 1 分投是好点，两边都有拆二的余地，A 位分投虽两边也有拆二，但白 B 位拦，黑 C 位拆二就太靠近白方的厚壁。



题 233 解

题 234 解 黑 1 大飞是合适的，如于 A 位超大飞虽也是常见的下法，但考虑到白右下的阵地太坚强，故不宜靠近。



题 234 解

题 235 解 黑 1 对右边的黑棋来说是拆四，似乎宽了一些但对左边的白子来说是三间夹，这是一子两用的好点，由于左边的白子很弱，所以也无暇入侵右下的黑阵。

题235解

题236解 由于左下角的白阵非常坚实，故黑若要想安根的话以小飞为好。

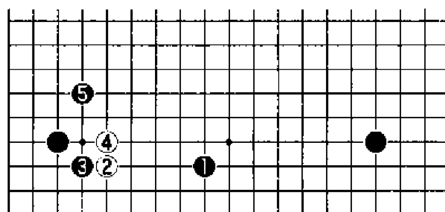
题236解

题237解

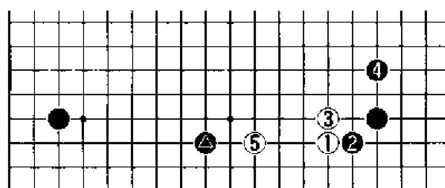
题237解 左下的白阵比较结实，故黑1拆二是合适的。

题238解甲 黑1占中间其意图是不给白左下边有好的入侵点，白2如挂角，黑3尖顶后小飞，白方立二连拆二的余地也没有。

题 238 解乙　白 1 右下挂角黑 2 尖顶、4 关，白立二只能拆二，不够舒畅。



题 238 解甲

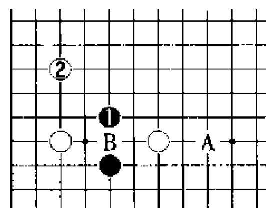


题 238 解乙

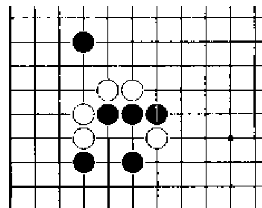
黑▲位的布阵称为“中国流”。

题 239 解　黑 1 关是出头之着，白 2 拆二并有围取根据地和出头的作用，黑将于 A 位夹击白子。

黑 1 如不下，白可以于 B 位将黑方的出头封住并使白方的棋连成一片。



题 239 解



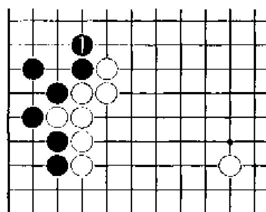
题 240 解

题 240 解　黑 1 出头是必然之着，另外它还有将白子割裂

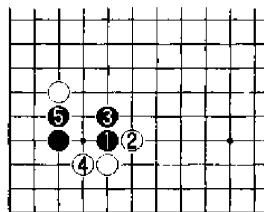
的作用。

题 241 解 黑 1 长也是出头,否则白将于 1 位打,这是黑无法承受的一打。

题 242 解 黑 1 位压是出头,白 2 扳,黑 3 长出仍是出头,白 4 长,黑 5 双是连络也是避免出头被切断,即是保持出头的重要之着。



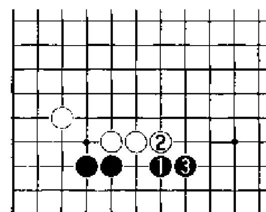
题 241 解



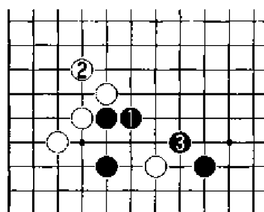
题 242 解

题 243 解 黑 1 跳是出头,白 2 压,黑 3 也必然要长,保持出头不被切断。

题 244 解 黑 1 长,出头之着,白 2 虎补断点也是重要的一手,黑 3 封住白下边之子的出路,使该子处于绝境。



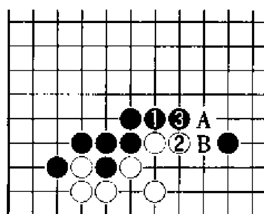
题 243 解



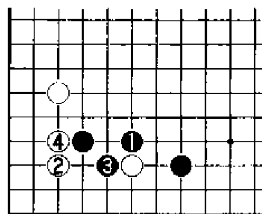
题 244 解

题 245 解 黑 1 是封头之着,白 2 长黑 3 再压是必然之着,这是封头的继续。白若于 A 位扳,黑也必于 B 位断。

题 246 解 黑 1 是出头与封头之着,白 2 点角转换,黑 3 虎下,白 4 连回,这是流行的下法。

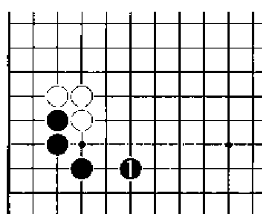


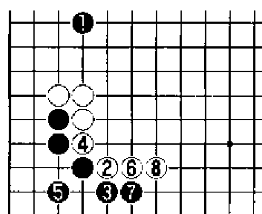
题 245 解


题 246 解

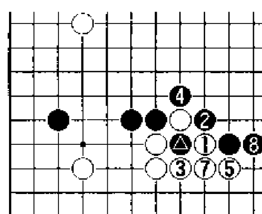
题 247 解甲 黑 1 出头并围地是很重要的一手。

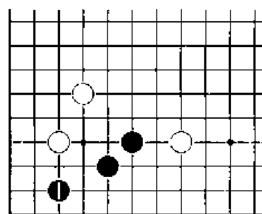
题 247 解乙 黑 1 企图以夹击的白三个子来制造战端，白 2 搭下是封头的好手，以下至白 8 长是正常之应对，回头再看白 1 的夹出犹如以卵击石了。


题 247 解甲


题 247 解乙

题 248 解 黑 2 断打是封头的好手，白 3 只得提，黑 4 打完全封头，白 5 虎。黑 6 先提一子以解消己方断点的困惑，以下至黑 8 长封头成功。

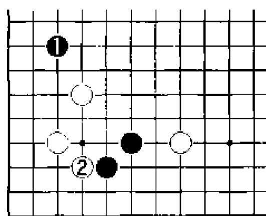

题 248 解 ❻ = ▲


题 249 解甲

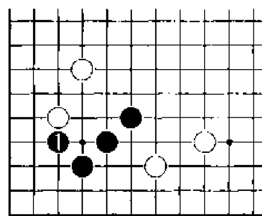
题249解甲 黑1小飞是有关双方根据地的要着，而且实利也不小。

题249解乙 黑1有夺取白根据地之意，但白2尖顶夺角，不仅安了根，而且夺黑根据地，黑方在此作战处于不利的地位。

题250解 黑1尖顶也是有关双方根据地而且实利极大之要点，不可放弃。



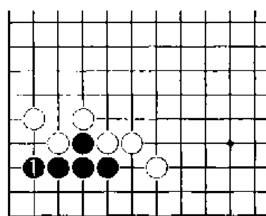
题249解乙



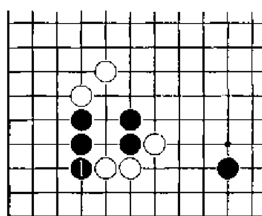
题250解

题251解 黑1立是安根活命之要着，因为黑棋已经被围，若根据地不足将立即出现生死问题。

题252解 黑1挡也是有关双方根据地而且实利大极之要着。



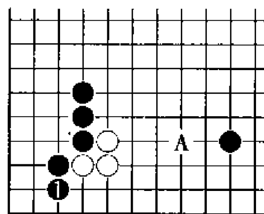
题251解



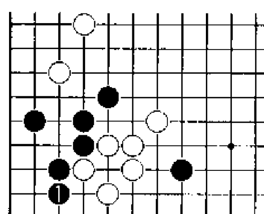
题252解

题253解 黑1二路立下是有关双方根据地的重要着法，而且实利也极大，白大约要在A位拆谋求根据地，并削弱右下的黑子。

题254解 黑1二路上立有关双方的安危，不可忽视。

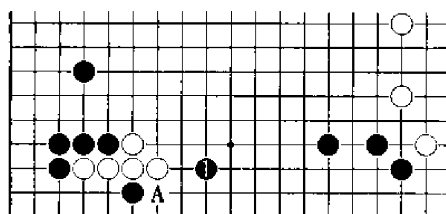


题 253 解



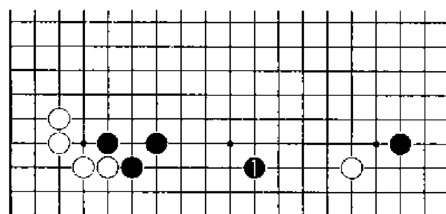
题 254 解

题 255 解　黑 1 拦是夺取白大队棋子的根据地，非常重要进而尚存 A 位拉出黑子的后续夺根手段，由于这队白棋的根据地不足，出路也不是很广，因而也无暇攻入黑下边的阵地。



题 255 解

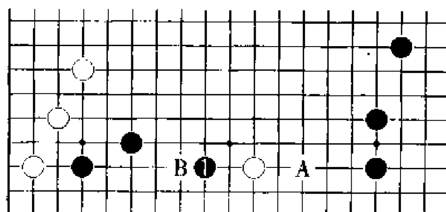
题 256 解　黑 1 是布局上的好点，对白右下的棋是夺根，对自身是围取根据地，是必争之要点。



题 256 解

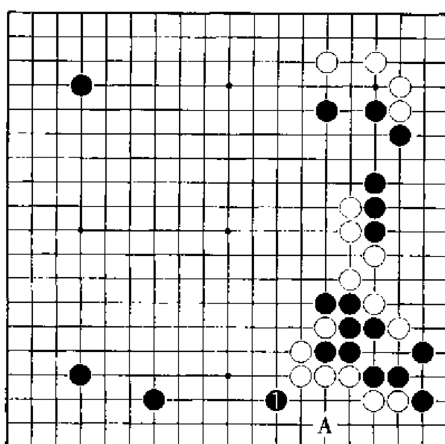
题 257 解　黑 1 折，方向正确，这是有关双方根据地之要着。黑 1 如于 A 位栏，则白 B 位折二，这涉及双方根据地的好点

被白方所夺。



题257解

题258解 黑1是好点，大队白棋从此因根据地不足而变弱，黑尚有A位小飞再度削弱白棋，增强自身之好点。



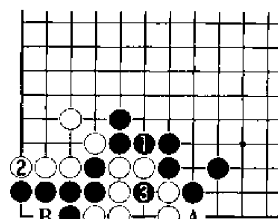
题258解

题259解 黑1紧气是正确的，白2如紧气，黑3必须扑，能快一气杀白。

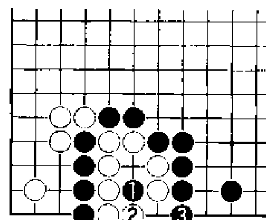
黑1如于A位紧气则错，白2紧气后黑3再扑，白B位紧气，黑失败。

题260解甲 黑1紧左边五个白子的气是正确的，白2曲

后黑3再立，黑胜。

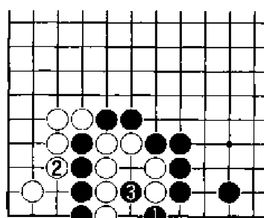


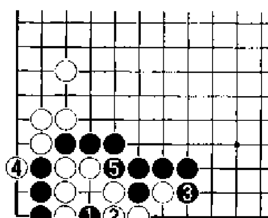
题259解


题260解甲

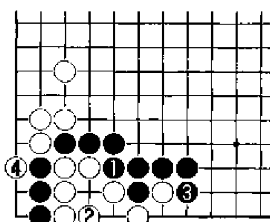
题260解乙 黑1扳，紧右边两个不相干的子的气是错着，白立即紧气，黑棋被杀。

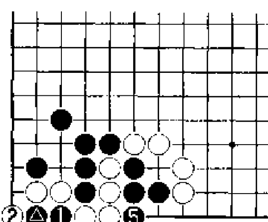
题261解甲 黑1点是好手，白2如接黑3可外面打，白4紧气，黑5再打，黑胜。


题260解乙


题261解甲

题261解乙 黑1紧气，白2做眼是要点，黑不得不从外面紧气，但始终不能直接威胁参加对杀的五个白子，白4紧气，黑失败。

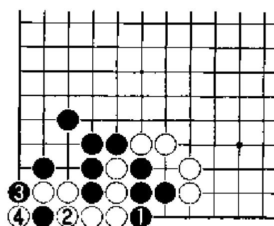

题261解乙

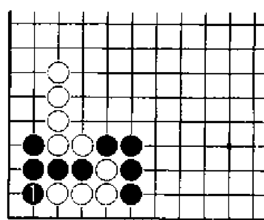

题262解甲 ❸=❶ ④=●

题 262 解甲 黑 1 扑，白 2 提，黑 3 再扑将矛头始终对着四个直接参加对杀的白子，黑 5 打，紧气杀白。

题 262 解乙 黑 1 打是错着，黑 3 做劫是唯一成为劫争的手段。

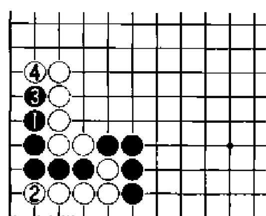
题 263 解甲 黑 1 挡是气数消长的要点，对杀黑棋明显气长。

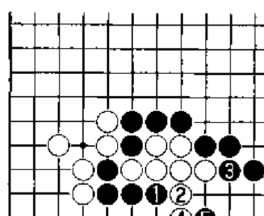

题 262 解乙


题 263 解甲

题 263 解乙 黑 1 爬是错着，被白占到 2 位的要点，对杀白占绝对的优势，黑失败。

题 264 解 黑 1 爬是长己方一气，紧敌方一气的要着，白 2 挡，黑 3 紧气，白 4 立使黑方的紧气增加难度，但黑 5 贴是唯一的要点，白已无法挣扎，黑胜。

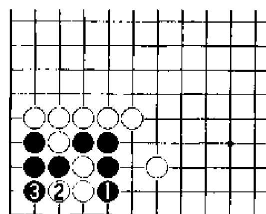

题 263 解乙

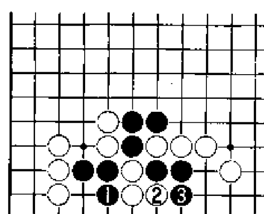

题 264 解

题 265 解 黑 1 挡下也是气数消长的要点，白 2 爬，黑 3 又是气数消长的要点，黑胜。

题 266 解 左右各两个黑子似乎都参于对杀，哪一点才是气数消长的最重要之点呢？黑 1 是关键的一手，白 2 爬也是白

长一气，黑少一气的要点，但黑3挡下又一次夺得这类的要点，取得对杀的胜利。

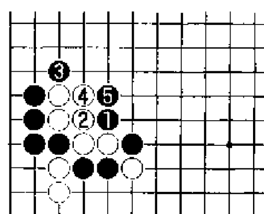

题265解

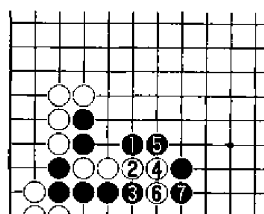

题266解

黑1如于2位挡，白1位爬，黑失败。

题267解 黑1打，白2接，黑3再打就形成征子的标准型，这里作战的成败就看黑方的征子是否有利了，即斜前方是占有白子接应。

题268解 黑1枷、3爬是两手关键之着，以下至黑7夹紧能杀死白棋。

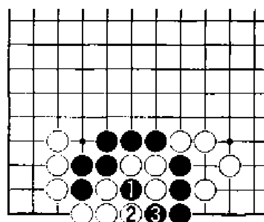

题267解


题268解

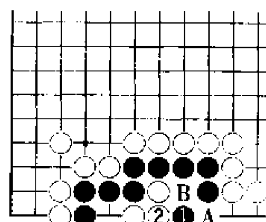
题269解 黑1扑、3打，黑能杀死三个白子而通连。

题270解 黑1尖是关健，白2如接黑不必再下子即可活，以后必须注意A位不要给白抢走就行。

黑1如于B位打，白2位接，黑死。



题 269 解



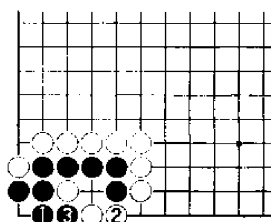
题 270 解

题 271　黑 1 立是好手，白 2 接回，黑 3 打能提到一个白子而活。

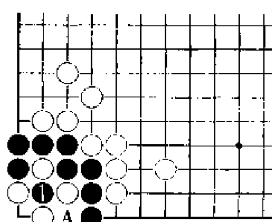
黑 1 如于 2 位立，白 1 位扳，黑死。

题 272 解　黑 1 提劫是正着，成为劫活。

黑 1 如于 A 位打，白 1 位接，黑死。



题 271 解

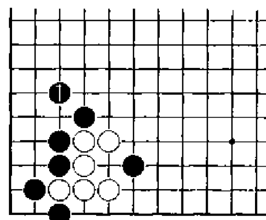


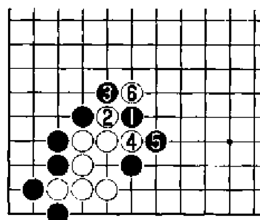
题 272 解

题 273 解甲　黑 1 虎补强自身是要着，由于自身很薄弱，不能对白采取强硬的行动。

题 273 解乙　黑 1 枷是不顾自身的强弱，只想杀敌的具体表现，白 2、4 冲出黑方四个断点后再 6 位打，黑方的包围圈破烂不堪。

黑于 2 位压或 4 位挡都是恶手。

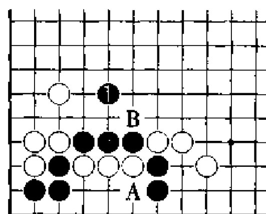

题 273 解甲


题 273 解乙

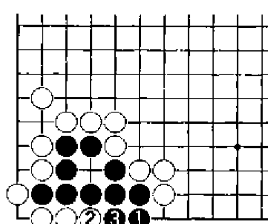
题 274 解　黑 1 跳出是正着，对于下面 3 个白子是暂时没有必要紧气的，因左、右的黑子都有四口气。

黑 1 若于 A 位紧气，白 B 位扳就能将黑棋的出路封住。

题 275 解　黑 1 立是正着，白 2 冲，黑 3 打能吃到白三个子从而能做出一个眼。

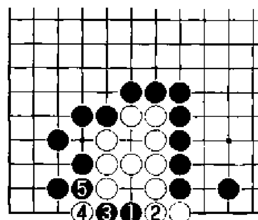


题 274 解


题 275 解

黑 1 如于 2 位打，白 1 位扳，黑死。

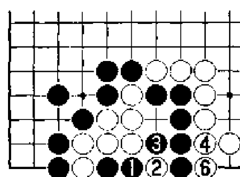
题 276 解　黑 1 点是杀白要着，白 2 如接黑 3 退出，5 断打，白死。

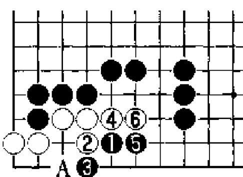

题 276 解

题 277 解 黑 1 退出是关键的一着，白 2 提，黑 3 打至白 6 紧气，黑先手双活。

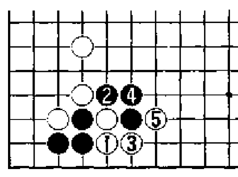
黑 1 如于 3 位紧气，白 1 位提，黑死！

题 278 解 黑 1 大飞，最大限度的缩小白方的眼位。白 2 挡，黑 3 再缩小眼位，以下至黑 7 退，白死，其中黑 3 于 A 位点白也死。这里的杀敌成功靠的是黑方坚强的包围圈。黑 1 如于 4 位扳，采取紧贴敌子，重复包围的下法则大错，白 1 位扳即活。


题 277 解 ❺ = ❶



题 278 解

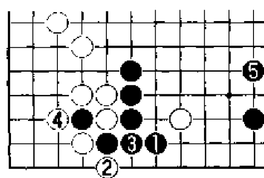

题 279 解

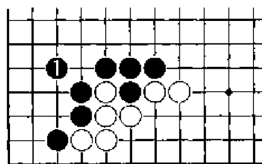
题 279 解 白 1 挡下，断开黑的连络，黑 2 位断是必然的反击，白 3 爬也是必然的下法，只有保护这两个白子不死才能完成切断对方的原意，黑 4 接，白 5 扳出。以后的选择不属此问题的范围了。

题 280 解 黑 1 虎，保护下边的子是正着，以下至黑 5 关补，黑尚可一战。

黑 1 如于 4 位长出，白 3 位断打，黑棋损失惨重。

题 281 解 黑 1 虎补是强化自身的要着。

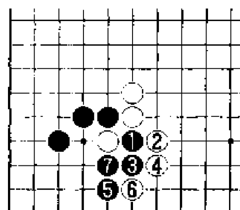

题 280 解

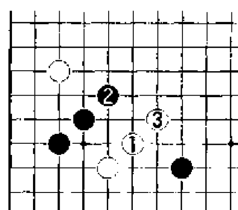

题 281 解

题 282 解 黑 1 断，白 2 只得打，至黑 7 接，黑地扩大不少。

题 283 解 白 1 尖是出头，同样黑 2、白 3 都是出头之着，

否则都将被敌方封住。

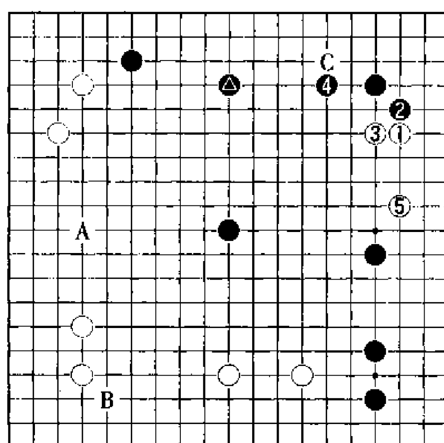

题 282 解


题 283 解

题 284 解　白 1 侵入黑阵是正确的，黑 2 尖顶、4 单关后，白 5 尚有拆二的余地。

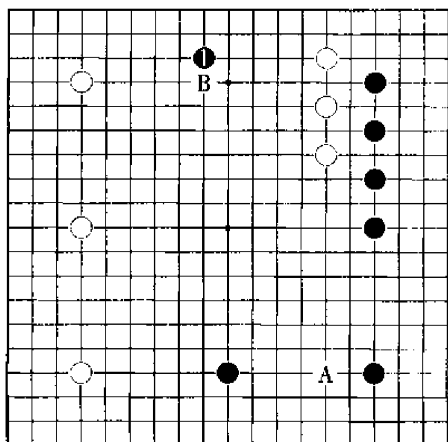
白 1 若于 C 位挂，由黑▲子的存在，经黑尖顶后白只有拆一不很舒畅。

白占 A 位或 B 位都是防守好点，但白方围地的规模不大而黑方大，故以入侵敌阵为好。



题 284 解

题 285　白方的围地更有立体感，其规模较大，故黑 1 分投是绝好点。

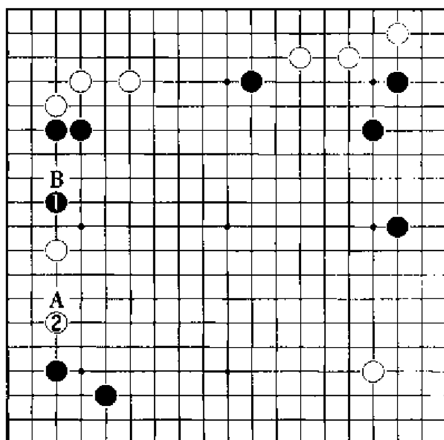


题 285 解

黑若 A 位互相围，白在 B 位补住构成绝好的大模样。

题 286 解　黑 1 拆二是有关双方根据地的要点，白 2 拆二也是有关根据地的要点。

黑 1 若于 A 位栏，则白 B 位拆，上面的两个黑子反而成为无根的孤子。



题 286 解